playstation - nintendo 64 - dreamcast anno 10 - marzo 2000 - numero 94

consolemania

Lire 7000

Rayman 2

L'uomo raggio trionfa su Dreamcast

Spedizione in abbonamento postale 70% Filiale di Milano.

Gli zombie sono tra noi!

Speciale Resident Evil: recensiti Code Veronica, Resident Evil 3 e Bio Hazard Gun Survivor

Crazy Taxi

L'ennesimo capolavoro della Sega?

Rollcage Stage 2

Psichedelia da corsa

Con CONSOLEMANIA gratis al FUTUR SHOW

XENIA EDIZIONI

ISSN 1127-123X

00094

9 771127 123002

questo mese:
Playstation: Tiny Tank - Vigilante 8 Second Offense
Resident Evil 3 - Bio Hazard Gun Survivor - Rollcage Stage 2
Syphon Filter 2 - Colin McRae 2.0 - Vanishing Point - Alundra 2
Dreamcast: Soul Fighter - Wild Metal - Code: Veronica
Rayman 2 - Crazy Taxi - Berserk - V-Rally 2
Nintendo: Vigilante 8 Second Offence

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
© Sega e Dreamcast sono marchi registrati di Sega Enterprises Ltd.
LIVELLI INEDITI
DA SCARICARE
sul sito rayman2dc.com
UN GAME-PLAY ULTRA VELOCE
e una grafica ineguagliabile
UNA MODALITA' MULTIPLAYER ESCLUSIVA
fino a quattro partecipanti con
dei nuovi Globox da controllare
UN'ESPLOSIONE DI AZIONE
E AVVENTURA IN 3D
Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
www.3dplanet.it
Tel: 02 4886711
Fax: 02 48867137
E-mail: info@3dplanet.it
www.ubisoft.it
www.rayman2dc.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel. 02 83.312.1 - Fax 02 83.312.300
e-mail: ubisoft@ubisoft.it
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO
Dreamcast

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300
Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.

Editore
Xenia Edizioni S.r.l.

Direttore Responsabile
Roberto Ferri
ferri@xenia.it

Responsabile Settore Console
Alessandro Rossetto
law@xenia.it

Capo Redattore
Marco Auletta
rulla@xenia.it

Assistente di Redazione
Raffaele Sogni
raffo@xenia.it

Redattori
Alessandro Rossetto (law@xenia.it), Andrea Della Calce (mao@xenia.it), Christian Antonini (kriss@xenia.it), Davide Corrado (konrad@xenia.it), Davide Pessach (pat.garret@xenia.it), Davide Tosini (iltoso@xenia.it), Fabio Casale (fabio.casale@xenia.it), Manuel Auletta (manuel@xenia.it), Marco Auletta (rulla@xenia.it), Massimo Monti (ilvlad@xenia.it), Massimo Nichini (nkz@xenia.it), Matteo Leccardi (teonet@xenia.it), Mirko Marangon (mirko@xenia.it), Raffaele Sogni (raffo@xenia.it), Sergio Porcellini (ray@xenia.it), Stefano Lisi (duspa@xenia.it), Thomas Mantero (mainman@xenia.it)

Segretaria di Redazione
Ellis Malavasi

Responsabile Marketing
Stefano Lisi
Tel. 02878511 Fax 02/878567
stefano.lisi@xenia.it

Progetto Grafico / Impaginazione
Alessandro Alziati / Claudio Celasco

Redazione
Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel 02878512 Fax 02878567

Pubblicità
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. 0286464279 - Fax 028057626

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via G. Carcano 32 - 2141 Milano

Abbonamenti e arretrati solo con versamento su C/C postale n° 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano
Tel. 02878511
Abbonamento: 11 numeri lit. 70.000
Arretrati: doppio del prezzo di copertina

Pubblicazione mensile
Registr. Tribunale di Milano
N° 660 del 21/9/1991
Pubblicità inferiore al 70%
Spedizione in abbonamento postale 70%
Filiale di Milano

Dreamcast

Soul Fighter 36
Wild Metal 46
Code veronica 57
Rayman 2 70
Crazy Taxi 74
Berserk 84
V-Rally 2 Millennium Edition 98

Nintendo 64

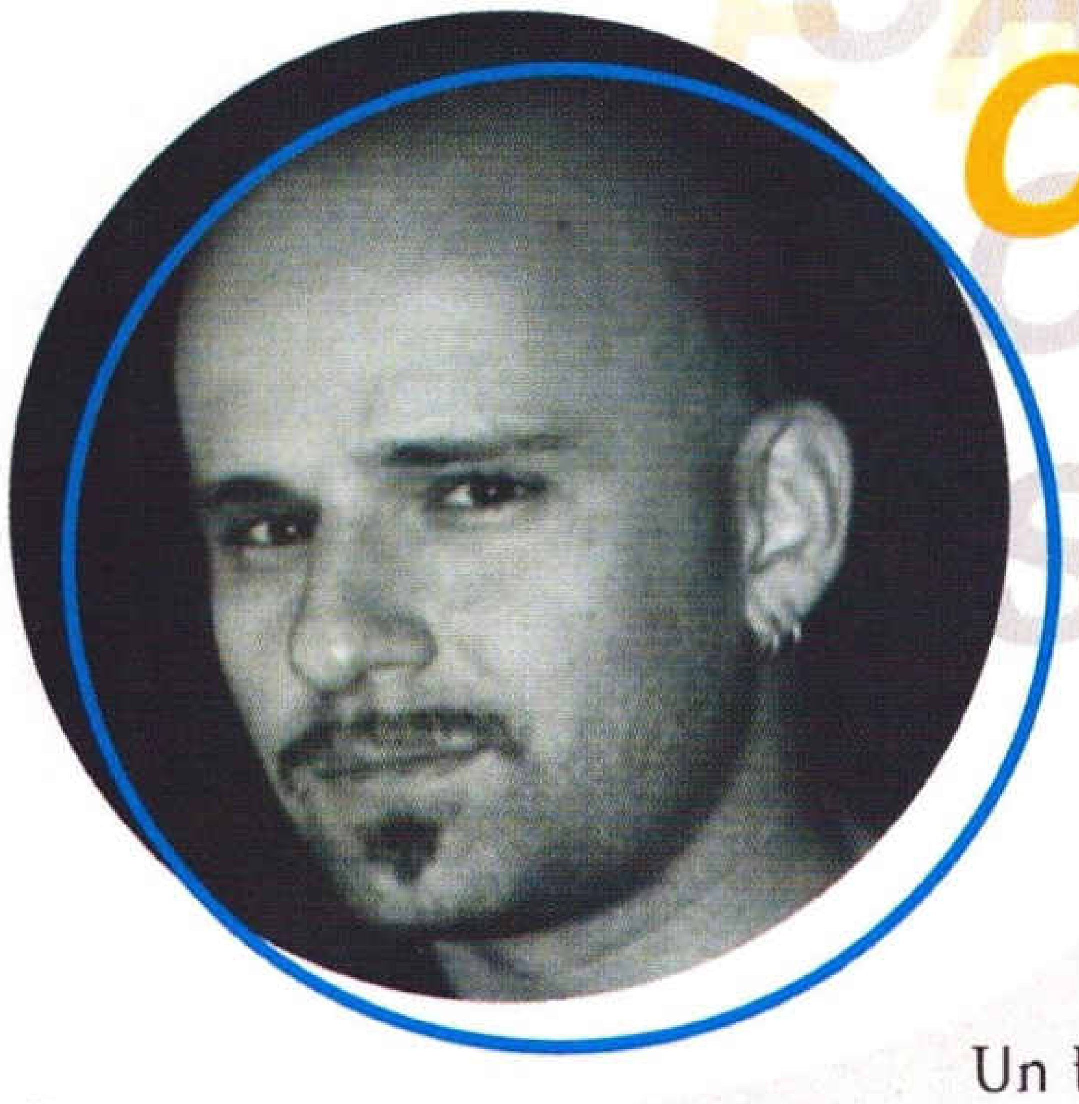
Vigilante 8 Second Offense 40

PlayStation

Tiny Tank 32
Vigilante 8 Second Offense 40
Resident Evil 3 62
Bio Hazard Gun Survivor 66
Rollcage 2 80
Syphon Filter 2 90
Colin McRae 2.0 94
Vanishing Point 96
Alundra 2 100

Anteprimania 6
Go Kart 16
Made in japan 20
Futurshow 28
Recensioni 32
Preview 90
L'Angolo di TGM 102
Facce Ride 105
Cheatmania 106
Scuola di Sopravvivenza: Tomb Raider 4 108
Secondamania 125
Posta e Risposta 127

E MENTRE SU NEW YORK CALAVANO LE PRIME OMBRE DELLA SERA...



Un titolo lunghissimo ed evocativo di casalinghe serate cartoonesche condite da supereroi senza macchia ed eroi anche troppo macchiati, quello dell'editoriale del numero di marzo, ma inevitabile. Del resto all'alba della terza aspirina della sera, con alle spalle 19 ore di redazione filate e un coro da Le Rovine di Atene di Beethoven in cuffia lo smarrimento è pressoché totale.

Il testo è al solito uno degli ultimi cinque a essere redatti per questa sera, e probabilmente l'ultimo di ConsoleMania, ma la cosa non è nemmeno una grossa novità. Quelle le potete naturalmente assaporare nelle pagine che seguono, sia dal punto di vista grafico (aspetto in continua evoluzione, oserei dire) che dei contenuti.

Invasione massiccia di zombie et similia, con scene di isterismo collettivo durante le partite a Code Veronica, mentre una piacevole riconferma si rivela il buon Uomo Raggio (come pareva in sede di preview, ma è sempre meglio non sbilanciarsi troppo) e l'abbondanza di titoli DC fa ben sperare per l'imminente battaglia (?) tra le console della nuova generazione, mentre un Nintendo 64 un po' stanco si fa sentire solamente con la seconda puntata di un titolo rivelazione in prima apparizione, ovvero Vigilante 8.

Godiamoci quindi il periodo di relativa calma tipico della primavera videoludica, con pochi titoli (che si sperano buoni) e uno sguardo rivolto ai mesi a venire, con tutto quello che porteranno (una macchinetta blu scuro in primis...).

Saluto - preparo il materiale per i grafici e forse vado anche a dormire - e auguro buona lettura.

Alex Rossetto

Avrei voluto. Con tutto me stesso, lo giuro. Avrei voluto farvi tutti felici e contenti, e in questo numero di marzo parlarvi di com'è stato il lancio della nuova Playstation. Ma chi ci legge attentamente sa che questa rubrica (come del resto tutta la rivista) viene preparata circa un mese prima di uscire in edicola, il che vuol dire, in questo caso, febbraio, ragione per cui accontentatevi delle succose preview. E non scocciate!!

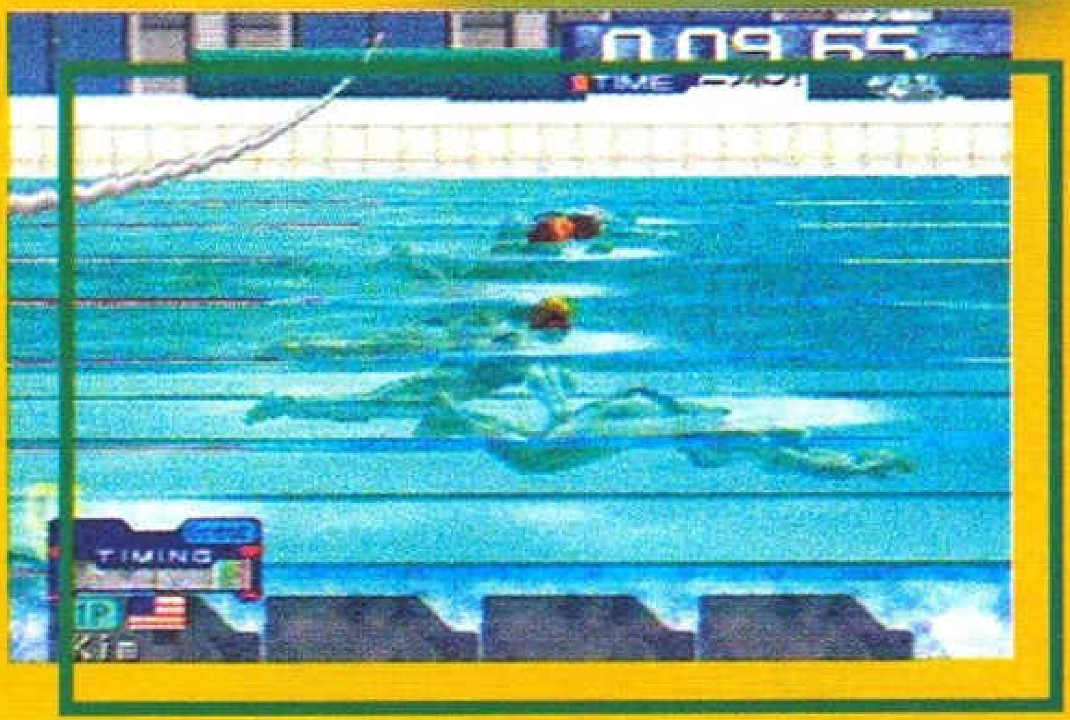
Un Gameboy spaziale

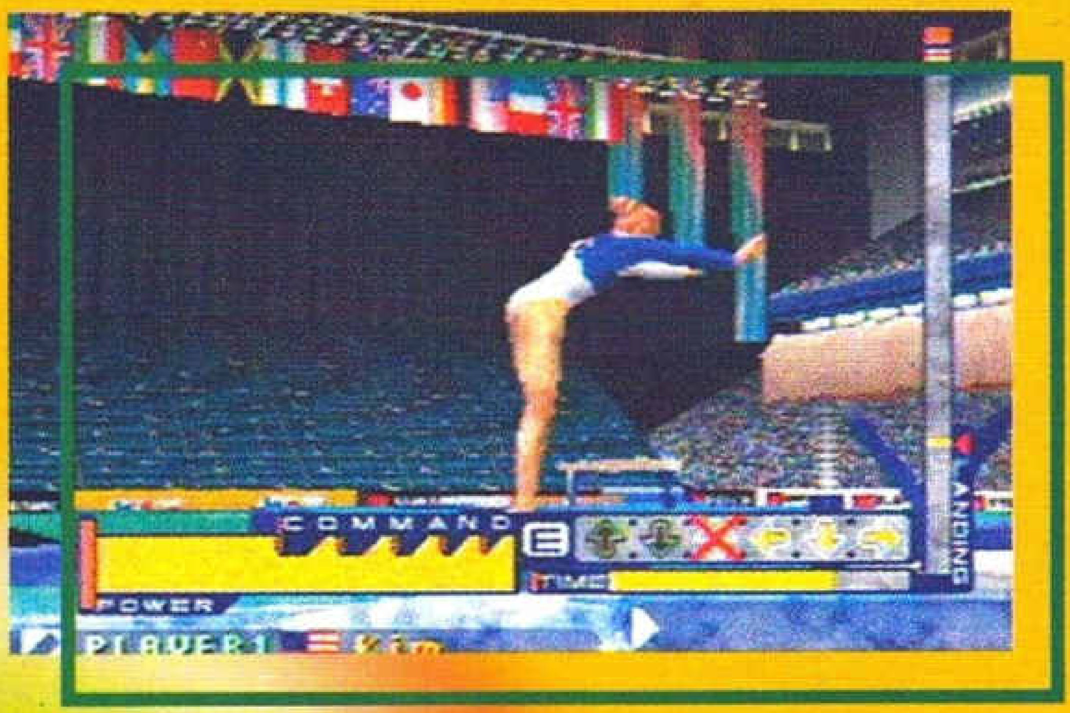
Una piccola notiziuola sul prossimo portatile Nintendo che non potevo non riportare: sembra che secondo alcune indiscrezioni il Game Boy Advance avrà una capacità di gestire la grafica poligonale di poco superiore al compianto Saturn di Sega. Se pure mi faccia un gran piacere sapere che potremo andarcene a spasso giocando a titoli fantastici (il Saturn, per quanto se ne possa dire male poteva comunque regalarci giochi eccezionali), mi resta il dubbio su quanti occhiali saremo costretti a portarci dietro per notare i dettagli su uno schermo grande più o meno quanto un pacchetto di sigarette (se tutto va bene).

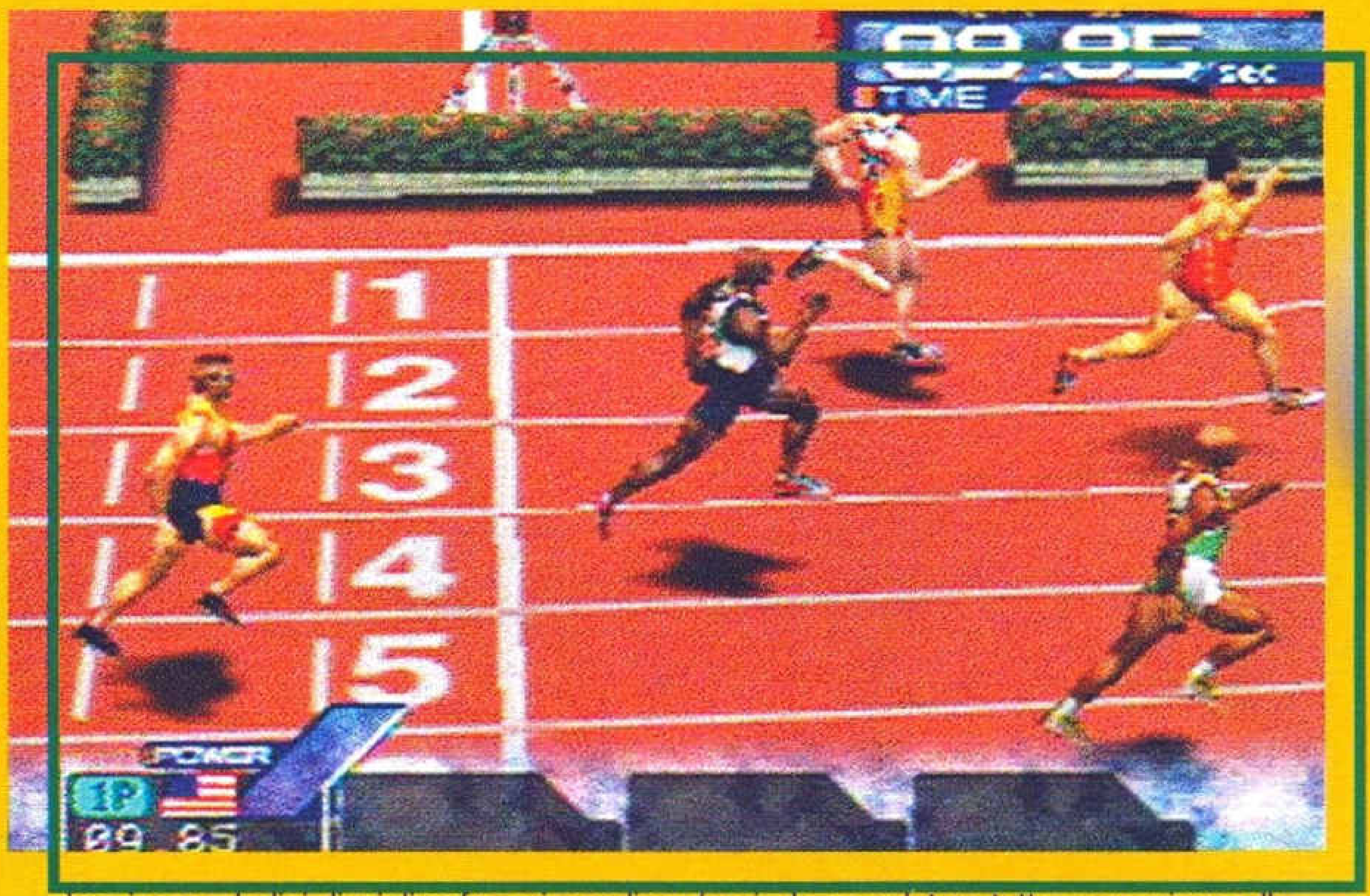
Povero il mio joypad!

International Track & Field 2000

Nintendo 64







E' incredibile quanto tempo è passato da quando distruggevo i joystick (tutti della stessa marca poi, e per di più stesso modello) in conversioni di giochi sportivi da sala, tipo Decathlon. Quelli erano gli anni del Commodore 64 e dello Spectrum, con la Epyx come software house capolista nelle simulazioni sportive con i suoi Winter e Summer Olympics. Ad almeno dieci anni di distanza ecco ritornare il genere di cui sopra per la console della Nintendo (per Playstation è già nei negozi), e devo dire che il tempo non ha cambiato praticamente nulla. Il numero degli eventi in cui cimentarsi è tutt'altro che malvagio, considerato che ci sono dodici discipline fra cui scegliere (anzi, da completare tutte, per arrivare alla fine); ciò che non è variato è la sostanza: preparatevi a smanettare faticosamente sui tasti e sulla levetta del vostro joypad, perché per vincere è proprio quello che dovrete fare. Mi ricordo che i joystick allora costavano pochino, ma un pad se non erro si aggira sulle cinquanta carte, tanto economico 'sto gioco non mi sembra...

La Square ci ama

Uno dei divertenti sottogiochi di Final Fantasy VIII era un certo Chocobo World, praticamente un tamagochi che aveva per protagonista il famoso pulcinone Square, e che andava scaricato sulla PocketStation per poter essere portato a spasso. Visto che però la suddetta periferica qui in occidente non è mai arrivata ufficialmente, e visto che non tutti ci capiscono di Kanji e ideogrammi vari, i programmatori hanno messo a disposizione di tutti gli appassionati forniti di computer, sul loro sito internet ufficiale, la versione PC di Chocobo World. Solo una cosa: ma il PC come ce lo mettiamo in tasca?

Tutti insieme sulla PS2

La Sony ha annunciato che il 4 marzo, insieme alla Playstation 2 verrà commercializzato anche l'apposito multitap, che permetterà agli utenti di utilizzare la nuova memory card da otto mega, e di collegare fino a quattro joypad. Il primo gioco a sfruttare il multitap sarà Golf Paradise di T&E Soft.

Playstation 2

Fantasticherie al volante. Capitolo 2

Type S

Dai creatori del più conosciuto RPG di tutti i tempi, sta per arrivare il primo gioco di guida "inedito" (cioè non seguito di qualcosa, come GT) per la futura macchina Sony: Type S. Qui sopra ho detto "capitolo 2" perché effettivamente Square ci ha già provato ad avventurarsi nel mondo dei motori, pubblicando un racing game per Playstation che però finora non si è visto dalle nostre parti. Racing Lagoon, questo il nome del gioco per PSX, aveva comunque una certa parte di RPG in esso, il che rendeva quasi impossibile il gioco per i non conoscitori del Japonese, e oltretutto, anche capendolo, sembra che non fosse granché. Intuita la toppata clamorosa, Square ha commissionato a uno dei suoi gruppi satellite, la Escape, un gioco di guida che potesse chiamarsi tale, non solo arcade, ma una vera e propria simulazione, così da riscattarsi del mediocre gioco PSX, e allo stesso tempo scontrarsi alla pari con GT 2000 (o anche superarlo, chissà). Le licenze ufficiali comprendono case come Toyota, Nissan, Mazda, Subaru, Honda, e potete scommettere che le locazioni in cui si correrà rispecchieranno fedelmente luoghi esistenti in Giappone (al momento sembra siano presenti sia il circuito di Suzuka che quello di Tsukuba). La visuale migliore del gioco, quella dalla quale si potrà trarre il massimo, sembrà che sarà proprio quella dall'interno, con tanto di manine che si muovono sul volante. Il gioco, il cui sviluppo è durato circa un annetto, dovrebbe uscire (anzi, essere uscito) insieme alla console, o poco più tardi. Se sbagliando si impara, e Square si è impegnata come suo solito, i Poliphony avranno di che preoccuparsi nei mesi a venire.

Playstation

Il numero aumenta...

Samurai Shodown Warriors Rage

...e così la mia tristezza. Da qualche tempo sembra che la battaglia per il titolo di picchiaduro universale si sia del tutto spostata verso il 3D. Fino a qualche mesetto (anno?) fa infatti, c'era ancora chi era convinto della validità del bidimensionale (leggi Capcom e SNK su tutti), ma ad oggi anche queste due storiche affezionate del picchiaduro "piatto" stanno migrando verso il territorio su cui Tekken e Virtua Fighter la fanno da padrone. La SNK infatti, notato il grande seguito dei titoli Namco e Sega, ha annunciato il primo capitolo tridimensionale (per Playstation) di una saga storica come può essere quella di Samurai Shodown. I personaggi dovrebbero esserci tutti (e comunque al momento la lista ufficiale comprende undici nominativi), e il metodo di gioco non metterà troppo in difficoltà i seguaci di SNK, visto che si baserà sui classici quattro pulsanti a cui tutti i giocatori di Samurai Shodown sono avvezzi. Un'ultima nota sull'aspetto visivo del gioco: questo non sarà proprio in 3D, ma (sembra che tale decisione sia stata presa per facilitare il passaggio "indolore" dal due a tre dì) il gioco si comporterà, e dovrà essere giocato, come un normale bidimensionale. In pratica ciò che è cambiato è solo l'immagine, la sostanza è rimasta immutata. Phew...

Playstation 2

Giochi innocenti per bambini deficienti

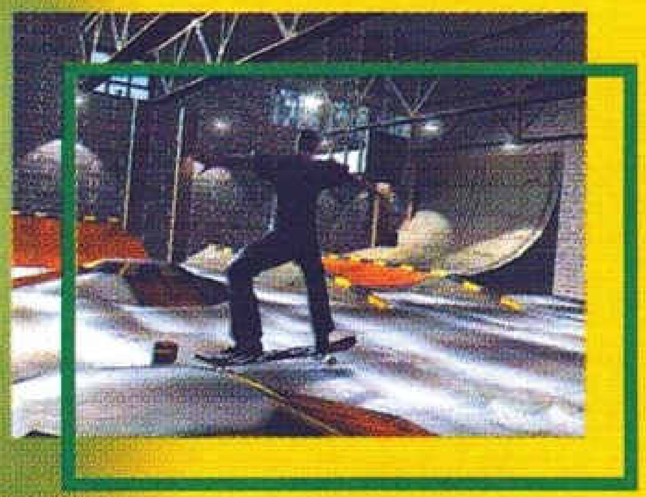
Sky Surfer

"Deficiente" è l'appellativo che si sente più e più volte ripetere in casa mia quando alla televisione danno qualche trasmissione dedicata all'estremo. Deve essere colpa di un conflitto generazionale, ma assolutamente non riesco a far entrare nella zucca dei miei che qualunque sport, anche quello che a prima vista potrebbe sembrare un gesto folle, viene praticato nel totale rispetto delle norme di sicurezza. Beh, certo vedere dei personaggi che si catapultano giù da un aereo con ai piedi una tavola da snowboard (o qualcosa di simile) potrebbe sembrare piuttosto bizzarro, ma che volete, loro si divertono così. Certo però che tale sport (lo Sky Diving) deve essere piuttosto costoso (affittatelo un aereo per puro diletto, poi ne riparliamo), per cui tutti i praticanti del mondo (o almeno quelli che non vedono crescere soldi sulle piante), onde evitare la bancarotta hanno due possibilità: la prima è di limitare il proprio divertimento, mentre la seconda è quella di aumentarlo ancor di più allenandosi anche quando il tempo (o il portafogli) non lo permettono. Vi sembro impazzito? Assolutamente no, vi basterà acquistare il nuovo gioco di Idea Factory, praticamente una delle pochissime case di cui ignoravo completamente l'esistenza. Sky Surfer si proporrà a tutti i futuri possessori di Playstation 2 sotto la veste di uno pseudo gioco alla Parappa, in cui la difficoltà sarà quella di copiare esattamente, e nel giusto tempo, i movimenti che vi saranno mostrati dal gioco (ve la faccio facile: freccia a destra, voi premete il pad verso destra, etc.). Ogni sessione potrà dirsi completata con successo solo ad atterraggio effettuato. Sky Surfer uscirà in contemporanea con la console di Sony, il che vuol dire il quattro di questo mesetto.

Dreamcast

Mancava solo lui
Tony Hawk Pro Skater

Di tutte le console attualmente in produzione l'unica che non aveva ancora in programma di ospitare le ruote del campionissimo Tony Hawk era proprio la più potente, ovvero il Dreamcast. Persino il piccolo GameBoy avrà una apposita conversione (a dir la verità non so se ve ne ho parlato, anzi mi sa che me ne sono proprio dimenticato, però è proprio così), magari con uno schema di gioco riadattato, ma l'avrà. Naturale che essendo stato Tony Hawk Pro Skater uno dei successi maggiori della passata stagione, non poteva mancare l'appuntamento con la tecnologia che avanza, e quindi eccone la versione per la macchina Sega. Quelli che hanno già letto la recensione per Playstation, o l'anteprima per N64 possono anche passare alla prossima preview, per gli altri spiegherò brevemente di cosa si tratta: THPS altro non è che una simulazione di skateboard come se ne sono viste poche. A bordo della vostra tavola ve ne dovrete andare in giro salterellando qui e lì in un sacco di locazioni diverse, dai parcheggi alle scuole, e per passare di livello avrete bisogno non solo dei soliti punti, ma anche di recuperare una serie di nastri video. In linea di massima questo è il gioco, anche se tale descrizione assolutamente non rende giustizia a uno dei più divertenti titoli sportivi che mi sia capitato di provare.



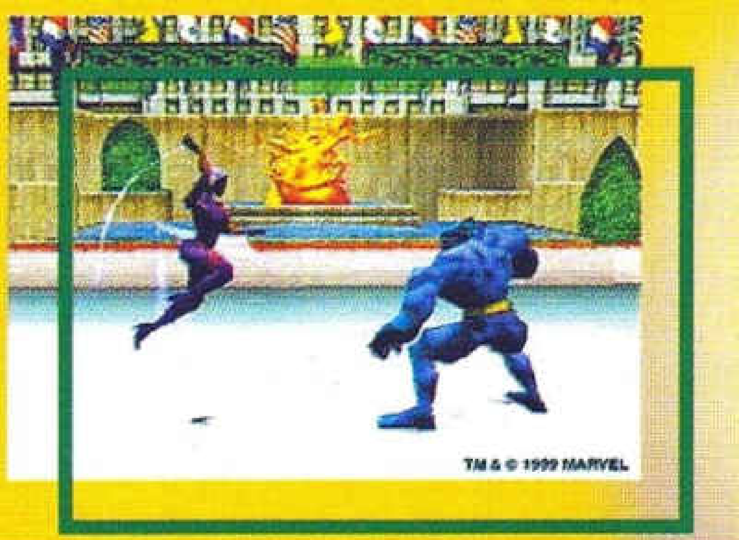
Altro che Sanremo

Il Festival che dovrebbe farvi cantare (dalla gioia) non è quello che fra poco si terrà nella fiorita città di San Remo, bensì quello che si è tenuto, dal diciotto al venti di febbraio, al Makuhari Messe in Giappolandia, chiamato PlayStation Festival 2000. Durante il festival è stata pubblicata la lista dei titoli ufficiali in uscita per la nuova console, e fra i tanti si scorgono nomi di tutto rispetto (Ridge Racer V, Kessen, Type-S, Jikkyu World Soccer 2000) accanto, è ovvio (non vorrete solo grandi nomi), a giochi il cui titolo non stimola grande interesse (Love Story, Drum Mania). Tutti i giochi sembra che usciranno in formato CD-Rom, con la sola eccezione di Love Story, della Enix, che sfrutterà il nuovo DVD-Rom.

Nintendo 64

Beh, direi che ci voleva
X-Men

E' già da qualche tempo che sto notando una cronica mancanza di picchiaduro per Nintendo 64. Certo, solo qualche tempo fa è uscito Xena: Talisman of Fate, ma i ritmi della Playstation, o del Dreamcast sono ben lungi dall'essere eguagliati dalla console dal "cornuto" joypad. Per riaprire le danze nel genere del beat 'em up 3D l'Activision ha scelto una licenza d'eccezione: X-Men. Tutti gli appassionati della serie a fumetti ritroveranno i loro beniamini in veste completamente poligonale, con un livello di dettaglio decisamente ottimo, e tutti con le armi a cui ci hanno simpaticamente abituato. La storia vede il diabolico Apocalypse di ritorno sulla terra, per conquistare la quale ha soggiogato la mente di tutti gli X-Men, tutti tranne uno: voi. Solo sconfiggendo i vostri amici in battaglia potrete liberarli dalla schiavitù di Apocalypse, e una volta liberati tutti, potrete partire all'attacco del malefico boss finale. Da notare che lo stesso vostro personaggio progredirà durante il corso della partita, apprendendo nuove tecniche ogni volta, e una volta raggiunto un certo livello, potrà trasformarsi in un alter ego che farà molto più male del solito. Come ho detto prima la grafica dovrebbe rendere decisamente giustizia alle potenzialità del Nintendone, facendo sfoggio anche di fondali poligonali con cui si potrà interagire nel corso dei round. Syrox, responsabile dello sviluppo per conto dell'Activision, ha stimato che il gioco finito sarà nei negozi per questa primavera.



Il Gameboy canterino

Questa che vi vado ad annunciare è stata una delle periferiche che ha riscosso maggior successo al passato Consumer Electronic Show. Il Song Boy, questo il nome dell'oggettino in questione, è un apparecchio che si inserisce nello slot normalmente dedicato alle cartucce del Game Boy, solo che invece di farvi giocare, servirà ad ascoltare la musica. La periferica potrà infatti essere collegata al PC, dal quale si potranno scaricare un sacco di canzoni in formato mp3 (per chi non fosse pratico, è un formato audio che occupa poco spazio e non fa scadere troppo la qualità), per potersi portare così in giro tutte le compilation che vogliamo. Decisamente un buon acquisto, considerato il prezzo dei player mp3 dedicati.

NON FARE INCAVOLARE LA MAMMA...

BASTA CON I FILI !

Compatibile PLAYSTATION ™

Opzione DUAL SCHOCK ™ inclusa

Comandi ANALOGICI e DIGITALI

SENZA CAVI

Ideale per ogni tipo di gioco

Istruzioni IN ITALIANO

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

Twin SHOCK

WIRELESS

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte
da Brembate, 1 (BG)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCIALE
Via Dorno,
68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerione,
12-14 (NA)

ETB
Via Roma, 19 Velletri (RM)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
ELETTRODOMESTICI TV
Corso Belgio, 98 (TO)
MEDIASERVICE
Via C. Emanuele III, 25 (CN)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz, 20 Tempio Pausana (SS)

SELENE CITTA' NEGOZIO
V.le Prealpi, Erba (CO)
CINECCITA'
Via Vallassina, 125 (MI)
IPER ORIO
Via Portico 71, Orio Alserio (BG)
BABY PARK
Via Cesarea, 85 R (GE)
DISCOPIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Cuneese, 2
Genola (CN)

GIOCHI GARDEN
Corso Sempione, 33
Gallarate (VA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinisello Balsamo (MI)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
G.G.INFORMATICA
Via S. Eurosia, 12
Cesano Maderno (MI)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSE

Carrefour
BLUKIDS upim www.upim.it
CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA
MediaWorld
PERGIOCO

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38 199.200 Fax. ++39 2 38 199.201

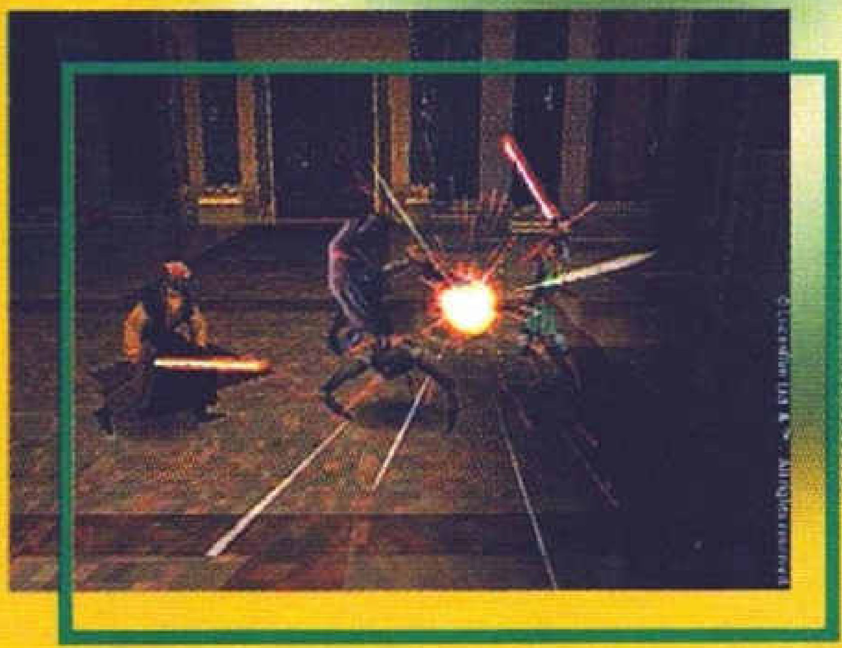
Fatelo fare come volete voi

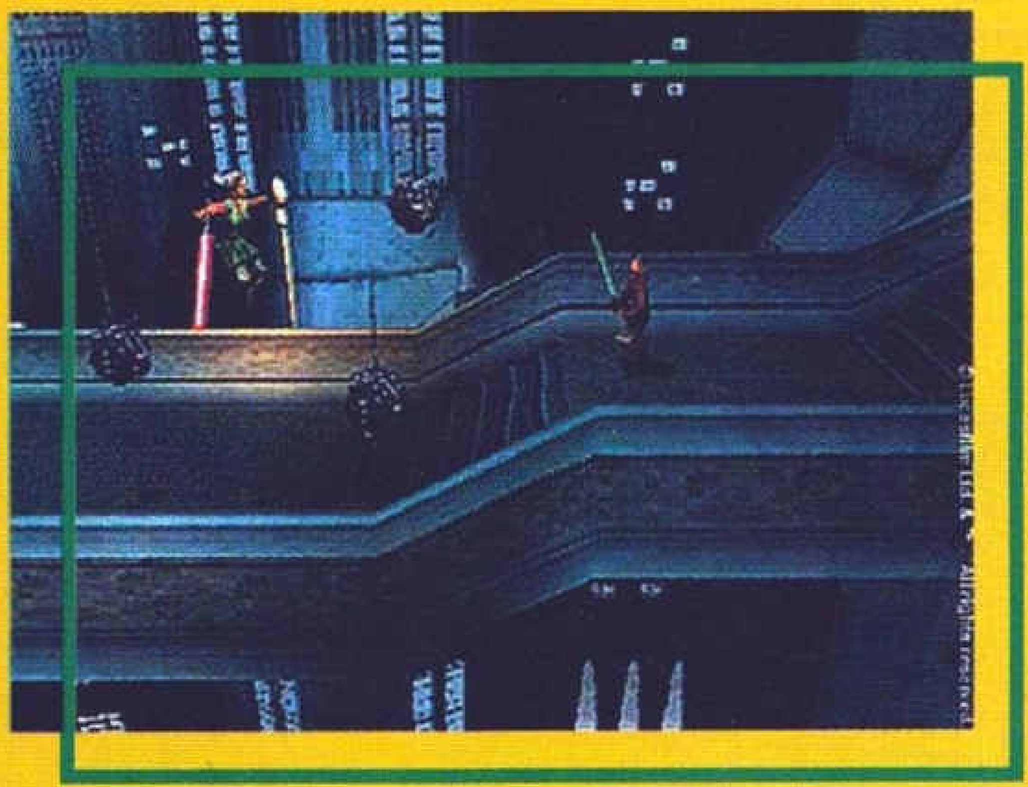
Vi è piaciuto Ready 2 Rumble? Vorreste che la Midway ne facesse un seguito? No problem, è già in cantiere, ma in più, per accontentare proprio tutti i giocatori, la casa ha chiesto, tramite il suo sito internet, a tutti gli appassionati di mandare quanti più suggerimenti possibili. Per cui se avete qualche idea da proporre, e se avete un PC collegato alla grande rete, non dovete fare altro che recarvi sul sito ufficiale e scrivere al team di sviluppo. Chissà che non ci scappi una citazione all'interno del gioco.

La forza della Playstation

Playstation

Jedi Power Battles





Avete visto tutti gli episodi della saga, conoscete a memoria tutte le battute, e magari anche in lingua originale. Sul vostro piumone c'è ricamato il bel faccione di Darth Maul, e per di più possedete tutti i giochi dedicati a Star Wars usciti per ogni sistema esistente (anche quelli brutti). Allora non c'è alcun dubbio sul fatto che appena, durante i caldi tepori della primavera, il prossimo gioco della LucasArts arriverà nei negozi, voi vi lancerete a razzo sulle custodie, facendo vostro quello che l'Activision, distributore del gioco, ha definito come uno dei più veloci action arcade degli ultimi tempi. Il vostro compito sarà quello di combattere contro le forze del malefico Darth Maul, scontrandovi alla fine con lui stesso, scegliendo il vostro personaggio fra cinque dei più caratteristici personaggi della serie: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, o uno dei membri del Consiglio Jedi, Mace Windu, Plo Koon e Adi Gallia. Ognuno dei cinque ha delle peculiarità che ve lo faranno preferire ad un altro; così Mace Windu sarà il più equilibrato del gruppo, Obi Wan sarà molto rapido, ma con un limitato potere nella Forza (mi riferisco alla Forza, non alla forza fisica), a causa della giovane età e della relativa inesperienza, al contrario di Qui-Gon, la cui Forza è molto sviluppata. Il sistema di ricompense di Jedi Power Battles sembra piuttosto articolato, regalando punti ogni volta che si colpisce un nemico, o che si raggiunge una certa locazione; una volta superato un certo punteggio si verrà ricompensati con nuove abilità, energia, o altri bonus.

Esplode il retrogaming!

Nintendo 64

Namco Museum 64

Su PlayStation ce ne sono un macello, sul PC è praticamente diventata una moda (con tutti i risvolti negativi del caso, ovvero spogliando la cosa di tutta la bellezza che c'era intorno, e scatenando una guerra all'ultima ROM, quando le cose vanno bene, o facendo nascere speculatori quando vanno male). Di cosa parlo? Ma del retrogaming, cioè la possibilità di rigiocare sulle macchine attuali una lunga serie di giochi che hanno fatto la storia dell'intrattenimento ludico. Come ho detto poc'anzi, PC a parte, sulla PSX sono usciti una serie lunghissima di CD dedicati ai grandi nomi di Namco, Atari, Williams, Midway, etc. ma su Nintendo 64? Proprio la Namco, che su PSX coi suoi sei capitoli della serie "Namco Museum" ha venduto discretamente bene, si lancia nel retrò a cartucce, facendo entrare i possessori di Nintendone nella grande famiglia dei nostalgici. A giudicare dai titoli presenti nella cartuccia l'entrata sarà i pompa magna: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaxian, Galaga, Pole Position e Dig Dug sono i sei prescelti per questa prima cartuccia. Forse non diranno moltissimo alle nuove leve dei videogiochi, ma significano sicuramente molto per la vecchia guardia, che oltretutto (questo lo dice la Namco), si divertiranno ancor più che nel passato, grazie all'eccezionale controllo che si otterrà dall'utilizzo del joypad Nintendo.

Nintendo 64

Ma che si mettono d'accordo?
Fighter's Destiny 2

Proprio qui sopra da qualche parte mi lamentavo della mancanza di picchiaduro per Nintendo 64 e guarda caso in questo numero di Console Mania ve ne "anteprimo" addirittura due! Questo parte in effetti con qualche vantaggio in più rispetto a X-Men, dato che è forte di un genitore che a suo tempo si impose come il miglior beat 'em up per N64. Certo questo potrebbe rivelarsi uno svantaggio invece che un vantaggio, perché si corre il rischio, nel caso di una realizzazione mediocre, che il sequel sia considerato peggiore del precedente, ma considerato che la Imagineer ha puntato molto su Fihgter's Destiny 2, non dovremmo correre il rischio. L'engine è fondamentalmente lo stesso del primo, sebbene con qualche ritocco qua e là, e se pure le giunture dei lottatori siano ancora visibili, e i fondali siano rimasti in due dimensioni, tutto ciò ha contribuito a mantenere un frame rate degno di nota. Quelli che non hanno mai visto il primo Fighter's Destiny avranno bisogno di un po' di pratica, specialmente per quanto riguarda l'assegnazione dei punti. Per vincere un incontro si dovranno raggiungere nove punti, ottenibili mandando a tappeto l'avversario, scaraventandolo giù dal ring (si combatte su una pedana rialzata) o bloccandone gli attacchi. I personaggi dovrebbero essere circa dieci, di cui quattro (Pierre, Mei Ling, Abdul, Ninja) di ritorno dal primo capitolo, e altri sei nuovi di zecca.

Nintendo 64

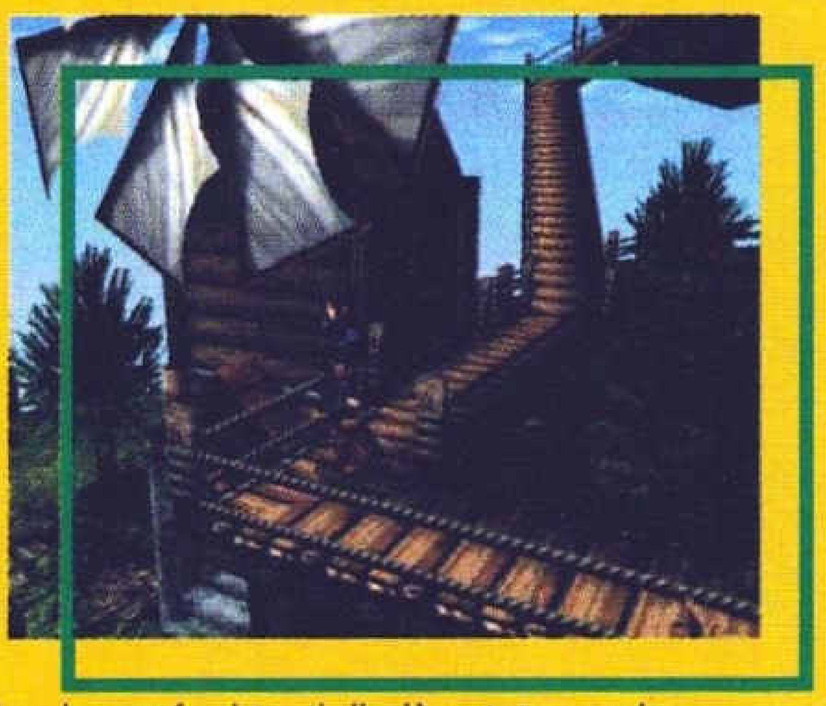
Questa è una vera star
Hercules: The Legendary Journey

Fra tutti i personaggi mitologici a cui sono stati dedicati dei film, Ercole è probabilmente uno dei più gettonati. I panni di questo forzuto uomo sono stati vestiti nel corso degli anni da una tale moltitudine di attori che elencarli tutti richiederebbe un'intera pagina della rivista (vi menziono solo un pessimo Arnold Swarzenegger (spero si scriva così), protagonista di un orrendo "Ercole a New York"). Anche nei videogiochi abbiamo messo spesso le mani su qualcosa dedicato all'energumeno in questione, perlopiù però giochi adatti ad un utenza di età non propriamente adulta, come Hercules della Disney (bello ma troppo semplice). Titus, dopo un lungo periodo passato nell'ombra sta lentamente tornando alla ribalta (sono da poco usciti Roadsters e Xena), e si prepara, fra gli altri titoli in preparazione, ad aggiungere un nuovo gioco alla serie dei tanti Hercules. Questa volta il nostro compito sarà di liberare il nostro vecchio, Zeus, dalla prigionia del malefico zio di Herc, Ares (ma in teoria Ares non dovrebbe essere il "fratellastro" di Hercules essendo anche lui figlio di Zeus? NdMA), proteggendo allo stesso tempo il mondo dalla minaccia dei Titani, il tutto lasciando anche da parte i muscoli di Ercole per sfruttare le abilità di altri personaggi che ci aiuteranno durante l'impresa. Il team di sviluppo non ha tuttavia impostato il gioco su di un semplice picchiaduro (dato che per quello la stessa casa aveva già Zena: Talisman of Fate fra le sue fila) ma ci sarà di che dialogare, esplorare e cercare oggetti, trasformando Hercules: The Legendary Journey più che altro in una sorta di RPG. La data di uscita non è stata comunicata, lasciandoci con un vago "2000" nelle mani, però, visto che fino ad ora gli annunci di Titus non hanno preceduto di moltissimo il gioco finito...

Dreamcast

E' giunta l'ora
Eternal Arcadia

Sono già molti mesi che i fan degli RPG made in Sega pregano la loro casa preferita di sfornare un nuovo episodio della serie Phantasy Star, appelli a cui però la casa di Sonic ha ultimamente sempre risposto picche. Ai tempi del Saturn effettivamente uscì una raccolta, ma nessun seguito effettivo, dato che, ufficialmente, il quarto fu l'ultimo episodio della saga. Con l'arrivo del Dreamcast, tuttavia, sembra che si stia facendo un pensierino alla ri-pubblicazione di qualche classico, e fra i tanti, il più votato sembra proprio Phantasy Star. In attesa di un annuncio ufficiale la cosa migliore che si possa fare è dedicarsi, quando uscirà, a questo Eternal Arcadia, l'unico RPG che, secondo i creatori, può reggere il confronto con la serie di cui vi accennavo sopra. Il gioco di cui voi, nei panni di Vice, sarete protagonisti, prende forma in un mondo composto da isolotti galleggianti e navi volanti, il cui scopo è quello di scoprire un nuovo continente da colonizzare, continente che però è stato adocchiato anche da una nazione nemica, in possesso di una nave da guerra armata delle più temibili armi. Viaggiando per il mondo di Eternal Arcadia verrete a conoscenza del fatto che ogni parte del pianeta ha una propria luna, che in totale sono sei, e che non hanno solo una funzione estetica: ogni tanto infatti dei frammenti di cometa incendiati dalle lune in questione cadranno sulla terra, e non avranno solo una funzione estetica, essendo utili per creare armi con proprietà magiche differenti a seconda del colore del frammento. Il sistema di combattimento è il classico a cui siamo stati abituati, con finestre varie da cui scegliere le azioni da compiere. Eternal Arcadia uscirà durante il mese di settembre.



Namco sogna ancora

Dopo aver superato ogni aspettativa degli utenti Dreamcast con il grandioso Soul Calibur, gioco che ha fatto man bassa di praticamente ogni riconoscimento (lasciando da parte le critiche dei soliti incontentabili), abbiamo appreso che il team responsabile del picchiaduro in oggetto è al lavoro su di un nuovo titolo per la macchina Sega. Quale potrebbe essere? Di sicuro non Soul Calibur 2 (annunciato solo da poco per le sale), ma qualcuno ha azzardato qualche ipotesi, vediamole: Klonoa, Ace Combat, Tekken (!! Sarebbe l'ideale poter confrontare questo con Virtua Fighter sulla stessa macchina), Smash Court, Ridge Racer (con Sega GT alle porte, vale lo stesso discorso fatto per Tekken), Time Crisis. State certi che se il gioco sarà uno di questi, lo scontro Sony-Sega sarà uno dei più duri della storia dei videogiochi.

Dreamcast

Pazze corse da sogno

Stunt GP

La Hasbro ha annunciato in questi giorni che il suo prossimo gioco di corse per Dreamcast, Stunt GP, verrà pubblicato con etichetta Atari invece che Microprose. Interessante no? Beh, sono sicuro che non ve ne può fregare di meno di chi metterà il marchio sulla confezione, ma io purtroppo non sapevo davvero come cominciare a parlare di questo simpatico gioco di corse. Allora, venendo alle cose serie, secondo il responsabile del progetto, Harvey Eagle, il gioco si presenterà davvero come un sogno, massimizzando tutte le risorse hardware della console Sega. I veicoli fra cui scegliere saranno circa sedici, e i percorsi lungo cui correre e capottarsi saranno ventiquattro, con la possibilità, come in tutti i recenti giochi di guida che si rispettano, di comprare

upgrade per il veicolo man mano che si vincono gare, e quindi soldi. A ben guardare di questo gioco ve ne avevo già parlato, quando appresi che il mitico Team 17 di Amighiana memoria era passato alla programmazione su Dreamcast. Sembra che finalmente si sia giunti al mese definitivo del lancio: marzo, per cui la recensione è davvero prossima.

Playstation

PlayStation a 240 all'ora

Need For Speed: Porsche Unleashed

Di sicuro se vi piacciono i giochi di guida avrete giocato almeno una volta nella vita ad uno dei quattro episodi della serie Need for Speed, o forse a qualche Test Drive. Se la saga di Accolade è andata però lentamente peggiorando (il sesto episodio mi sembra addirittura peggiore del quinto, non che lo reputi orrendo, ma addirittura la grafica è più rozza), quella di Electronic Arts, a parte una piccola parentesi sfortunata, guadagna sempre molti consensi. Road Challenge, quello che è attualmente in vendita, ha infatti incontrato i favori di molti addetti ai lavori. Per il quinto Need for Speed però la EA ha abbandonato le multi licenze, focalizzando la sua attenzione su una casa storica, eterna rivale della nostrana Ferrari (e da me preferita, non me ne vogliano i ferraristi sfegatati): la Porsche. Porsche Unleashed sarà un concentrato di storia della casa di Stoccarda, mettendovi al volante di una serie completa di automobili della casa, a partire da una cinquantina di anni fa. Troviamo quindi la 356 Roadster del 1948 così come la nuovissima 996 Turbo. Qualcosa è cambiato anche nel gameplay, visto che alla EA si sono inventati un nuovo sistema di punteggi, secondo il quale riceverete punti sia se porterete l'auto al limite (non sono esattamente sicuro di cosa voglia dire, però...), sia per eventuali evoluzioni. La versione PSX (il gioco uscirà anche per PC) permetterà a quattro giocatori di sfidarsi contemporaneamente tramite l'uso del Multitap, e per ogni macchina ci sarà un pilota completamente poligonale che reagisce in modo assolutamente realistico alle sollecitazioni della guida. Il gioco uscirà nel corso della primavera.

Nintendo 64

Schiaccia il pedale

Indy League Racing 64

A differenza dei picchiaduro, i giochi di guida per Nintendo stanno uscendo a ritmi incredibili. Ogni mese me ne ritrovo uno di cui parlare sull'hd, e devo essere sincero: pochi riescono ad impressionarmi realmente. Per di più, spesso e volentieri le software house fanno un gran clamore per giochi che poi, a conti fatti, si rivelano poco più di mediocri giochilli arcade, con poca sfida. In un periodo poi in cui tutti si battono per ottenere il gioco più completo, stupisce la scelta di GT Interactive di fare di Indy Racing League un semplice gioco arcade, invece che una simulazione a tutti gli effetti. La scelta è stata fatta, secondo i designer, per non limitare troppo l'utenza (le simulazioni più pure sembra che abbiano un limitato numero di estimatori. Ma Gran Turismo allora?), per quanto i più puristi avranno comunque la possibilità di effettuare un gran numero di regolazioni sulla macchina, guadagnando così quel qualcosa perso in simulazione. Dato che Indy Racing League è una licenza ufficiale nel gioco saranno presenti una ventina di piloti reali. Non so se questo gioco riuscirà ad imporsi nella giungla di giochi di guida del Nintendo 64, considerando però le caratteristiche tecniche (la grafica la potete vedere anche voi, e non è niente male, e la fluidità sembra discreta), e il fatto che altri giochi dedicati alla stessa formula non ce ne sono, ci sono buone probabilità per GT Interactive di riuscire a vendere un buon numero di copie.

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Non sei di Milano? Richiedi i nostri listini telefonando
allo 02.33.00.00.36 o collegati al sito Internet www.newelonline.com
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

NEWEL SHOP

Via Mac Mahon, 73
20155 Milano
Tel. 02.33.00.00.36

IN NEWEL SHOP

Volante Jordan PSX/N64
a sole Lire 85.000 I.V.A. compresa
acquistando un qualsiasi gioco
di auto per PSX o N64

Fino ad esaurimento scorte

entra nel nostro team, cerchiamo collaboratori.
CHIAMACI SUBITO!!!

DVD VIDEO · e-XSITE · GAME BOY COLOR · NINTENDO 64 · PlayStation · Dreamcast

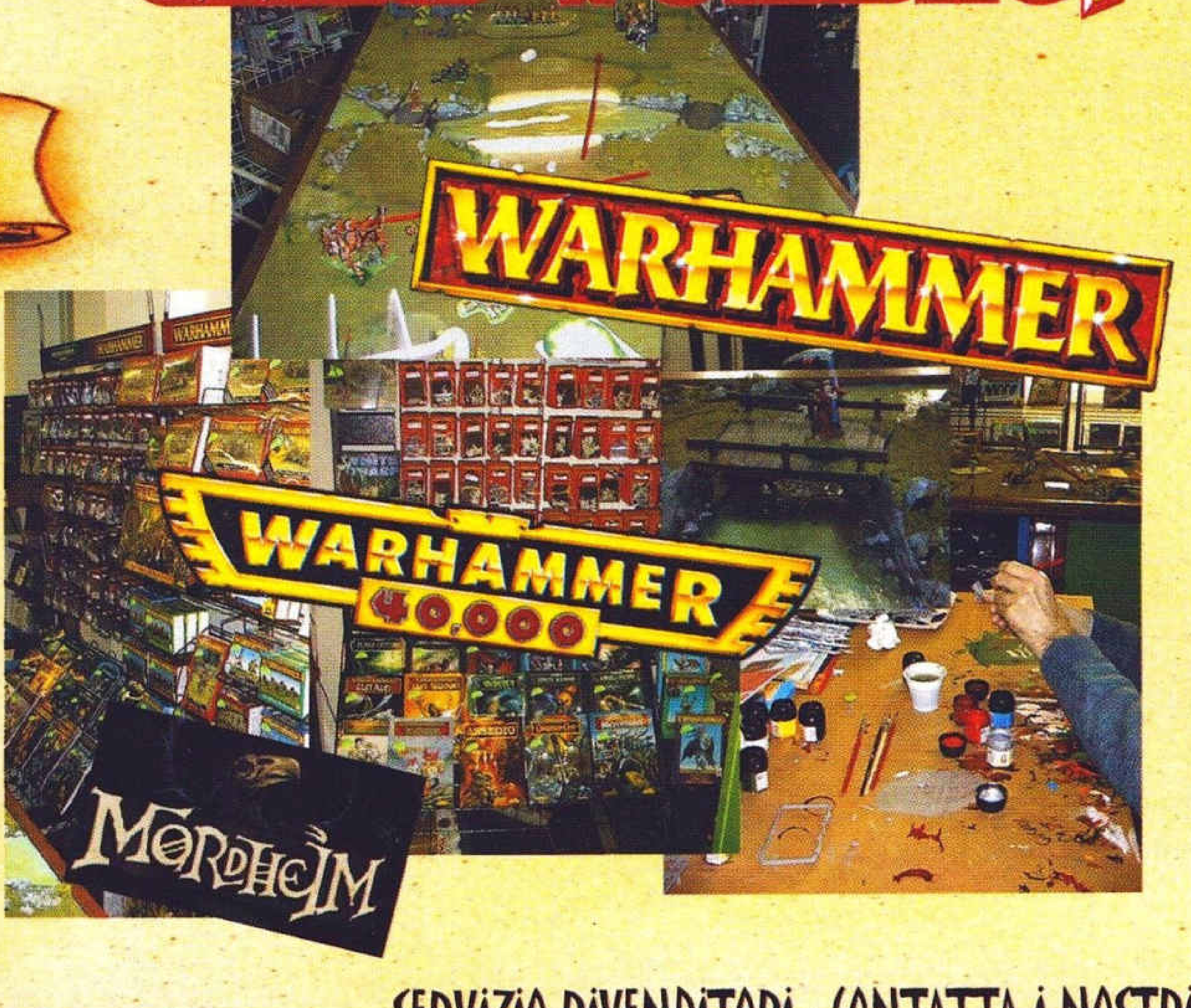
CONSOLE - ACCESSORI - COMPUTERS
VIDEOGAMES - SOFTWARE PROFESSIONALE
ASSISTENZA TECNICA COMPUTERS
ANCHE A DOMICILIO

ROTTAMIAMO IL TUO COMPUTER E LA TUA CONSOLE
E VENDIAMO IL TUO USATO ANCHE SU INTERNET

PASSA IN NEGOZIO
DAL 10 AL 25 MARZO 2000
GARA DI PITTURA PRINCIPIANTI
MINIATURE DI WARHAMMER
RITIRA GRATIS LA TUA MINIATURA

MAGIC L'Adunanza

GAMES WORKSHOP



POKÉMON™*
GIOCO DI CARTE COLLEZIONABILI

SERVIZIO RIVENDITORI: CONTATTA I NOSTRI UFFICI E RICHIEDI I LISTINI

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

daL 25 OTTObRE oCcHio a cOsa gUaRDi.
Lion
n·e·t·w·o·r·k
Lion
n·e·t·w·o·r·k
LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNerdI oRE 19,30 su
tmc2
Nestlé
Lion
www.lionnetwork.com

Lion Network ore 19.30 TMC2

Il programma che ha portato per primo l'interattività in Italia è diventato un grande laboratorio di idee, gusti, tendenze, realtà giovanili. Una nuova impaginazione, un gioco ancora più adrenalinico, una multiconduzione brillante e dinamica fanno di Lion Network un punto di riferimento. Anche quest'anno il pubblico attivo di Lion Network può interagire con il programma attraverso fax: 0659605197, telefono: 0654225355, e sito internet www.lionnetwork.com.

Ma non finisce qui!!

Lion, lo snack di wafer e cereali ricoperto di squisitissimo cioccolato al latte vi mette a disposizione fantastici premi con un grande concorso

RADIO Centouno 101 ONE-O-ONE NETWORK

E questa edizione del Lion Network vede una grande collaborazione con radio 101 one o one giochi, interviste, ospiti, servizi tutti per voi.

Spedisci 4 incarti dello snack Lion in una busta chiusa con i tuoi dati nome, cognome, indirizzo e numero di telefono – a questo indirizzo:
Concorso Lion Network
Casella Postale Aperta
00162 Roma Nomentano
entro il 31 maggio 2000
ci sono in palio **10** esclusivi, bellissimi scooter Lion Network Eikon 50cc di Betamotor e in più avrete anche un casco!

Cosa aspettate....più buste inviate più possibilità avete di vincere!!!!

Aut.Min.6/204390):

BellafanteDESIGN.libero.it

Campionato redazionale di Go Kart

il ritorno

Dopo il successo della passata stagione gli sponsor hanno fatto a botte per accaparrarsi la nuova edizione del Campionato Redazionale di Go Kart. Noi, ormai multimiliardari, accettiamo gaudenti di scendere nuovamente in pista.

PROSOPOPEA

I lettori più affezionati ricorderanno sicuramente i due mesi dello scorso anno passati con il sedere incollato al seggiolino di un go kart e le alterne vicende che videro alla fine trionfare JPS per una manciata di punticini sul Duspa. L'esperienza assolutamente divertente ed esaltante non poteva rimanere una goccia nel deserto e quindi rieccoci pronti sulla linea di partenza. Del resto il Campionato Redazionale di Go Kart si va a inserire idealmente in quella serie di operazioni fuori dalle righe che caratterizzano e caratterizzeranno TGM e le altre testate Xenia (lo Snowboarday vi dice niente?) nell'ottica di fare qualcosa insieme, divertendosi e coinvolgendo lettori e addetti al settore. Quest'anno le gare saranno dieci e si svolgeranno più o meno il lunedì prima di cena. Queste assurde pagine, invece, vi terranno compagnia per circa tre numeri. Se volete andare oltre la semplice lettura fatevi sotto dato che vi aspettiamo numerosi, sia a bordo pista che sui go kart per battere il record redazionale. A chi ci riuscirà sarà riservata un'interessante sorpresa...

Due parole sull'impianto. La pista si snoda per

Gli alfieri del fallimento al completo prima del via del terzo GP. Già si notano alcuni volti poco convinti e alcune illustri defezioni (in questo caso Max e JPS sono scusati essendo a Cannes per il casinò... ehm, per il Milia). Comunque, per far felici le persone e le ragazze che chiedono insistentemente di farci riconoscere al grande pubblico, da sinistra a destra ecco i nomi dei brutti: Mao, Toso, Xam, MA, TMB, Raffo, Vlad, SS, Boss e Nikazzi (con un'elegante cuffia da doccia) e il duspa dietro la macchina fotografica.

Ecco schierati i go kart nella corsia box. Non ispirano tenerezza

circa 400 metri e i 20 kart disponibili sono degli Honda 200cc a 4 tempi (gli esperti già storceranno il naso, ma vi assicuro che sulla superficie sintetica indoor sono estremamente divertenti). Il locale è dotato di una sala climatizzata di circa 200 mq che domina la pista, dalla quale si possono seguire le evoluzioni dei piloti, valutarne le prestazioni attraverso i monitor che danno in tempo reale i tempi e la posizione di ciascun Kart.
E' possibile organizzare gare fra amici e sembra che tra poco i gestori della pista daranno il via a un campionato studentesco. Vi terremo aggiornati.

LA NOVITA'

Quest'anno due le grandi novità. Innanzitutto il numero di partecipanti salito a dodici grazie all'inserimento dei nuovi acquisti redazionali Toso e Vlad e al contemporaneo ingresso di MA e Mirko rispettivamente al posto di un sempre più impegnato e imbesuito Max e un impecorito FBS (peccato ci mancheranno sia le grida intimidatorie che Max lanciava prima di ogni sorpasso, sia le mappe strategiche che il Simonetto disegnava prima di ogni gara...).
La seconda cosa da segnalare (in special modo per chi l'anno scorso si è voluto cimentare sulla pista) è il rinnovamento del tracciato. La pista di via Mecenate, infatti, è stata in parte ridisegnata, regalando ai piloti in erba un percorso decisamente più tecnico e spettacolare, più veloce e impegnativo. Sempre gli stessi i kart, invece, e sempre uguali anche le incredibili sportellate e le minacce proferite dai pacifici redattori, per non parlare dell'immancabile serie di banfe che precedono e seguono ogni sessione di gara: c'è chi millanta un'incredibile esperienza nei giochi di guida e chi vanta di aver preso un curvone col pandino a 130 all'ora, ma la palla più grande è sempre il Bossetti a spararla, quando annuncia trionfale che lascerà sull'asfalto solo le ossa degli avversari e poi si impecorisce nelle ultime posizioni (beh, a dire il vero quest'anno è decisamente più carismatico...).

LA FREDDA CRONACA

L'inizio della stagione ha già emesso un penoso verdetto: il Ciccio (JPS per i meno in confidenza) quest'anno sembra ancor più veloce che nella scorsa edizione e i nuovi arrivati sono ancora troppo acerbi per impensierire i vecchi marpioni delle quattro ruote. Unica eccezione va fatta per il grintoso Vlad, autore di una notevole performance nella gara di apertura e poi penalizzato da un'assenza e un kart poco dignitoso nell'ultimo GP disputato. Due righe anche per l'Agonista degli agonisti, il Silvestro, che reduce da un intervento chirurgico a una zampa, ha dimostrato grande abilità e coraggio vincendo alla grandissima la gara del rientro. Il nuovo campionato è iniziato all'insegna del fair play e della correttezza... ehm, non proprio... in effetti le tre gare fin'ora disputate sono state più un massacro che delle competizioni sportive e più di un partecipante ha pensato di trovarsi di fronte a un deathmatch a Quake Arena. Il Duspa, invece di pensare a inseguire il Ciccio e a lottare per le posizioni di testa ha sempre preferito (?) rimanere invischiato nella bagarre per esibirsi in scontri mozzafiato con il Bosauro e il Raffo. Buono l'esordio del MAO che da quando ha smesso di bere otto litri di birra al giorno appare più competitivo. Stesso discorso per il Nikazzi che una volta riuscito a entrare nell'angusto seggiolino ha dimostrato grinta e buona velocità media. Chi non ce la fa proprio, invece, è il povero Xam che sembra aver perso la grinta e la forza dei giorni migliori, ma forse è solo una questione di tempo. Anche il buon Mirko deve trovare il giusto feeling con il mezzo e a nulla valgono i suoi tentativi di raccogliere power up sparsi per la pista o di impostare la visuale da dietro. Per quanto riguarda il Toso va sottolineato il negativo rapporto peso potenza che ridimensiona notevolmente la sua performance d'esordio. Grande applauso, invece, per Marco Auletta, un personaggio che le macchine le ha viste solo in Gran Turismo e che si è comunque lanciato a testa bassa sulla pista, rimediando una figura barbina all'esordio quando con il piede a tavoletta ha lamentato la rottura del kart. "Quello è il freno. L'acceleratore è a destra" è stata la compassata risposta del titolare del kartodromo. In ogni caso notevoli i tempi spuntati dal pilota di Bollate e altrettanto grintosi i suoi incidenti e i testa coda.

Un Bossetti imbesuito si avventa con le pupille rosso fuoco su una curva a gomito. Peccato che solo dopo alcuni minuti si renderà conto che il kart è ancora spento...

consolemania

INDOOR KART CENTER

Campionato redazionale di Go Kart

il ritorno

Il Campionato Redazionale di Go Kart ti offre uno sconto del 20% sul noleggio presso la pista Indoor Kart Center.

Ogni buono ha validità fino al 31/12/2000 e non è cumulabile.

20%

Indoor Kart Center
Via Mecenate 79 - Milano
Tel . 02 - 58.03.93.03

D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it
Ci sono cose che non sono visibili a tutti
cose che per essere trovate ti costringono ad usare guide e strumenti molto particolari...
PLAYSTATION FORCE
la guida base per non lasciare nulla di intentato
XENIA
XENIA EDIZIONI

AKA TRADE

Distributore Esclusivo

Via Aurelia, 292 – 17023 CERIALE (sv) Tel. 0182 – 993874 r.a. Fax 0182 – 991101 e-mail: aka_trade@iol.it

www.akaone.it

PSX

dall'importatore al pubblico

VENDITA DIRETTA

PER ORDINI O DISTRIBUZIONE
telefonare ore ufficio al 0182-993874

Per importi inferiori a L. 50 .000 la spedizione avverrà mezzo posta
Per importi superiori a L. 50.000 la spedizione avverrà mezzo corriere

CERCASI distributori per zone libere

Dogma s.r.l. SAVONA artwork by Paolo

SEGA NINTENDO

Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive case produttrici

Marzo, un mese denso di impegni e avvenimenti. L'inizio della Primavera, la Festa delle Donne, l'esame di Diritto Privato e... vediamo mi sembra di dimenticare qualcosa. Come? Playstation 2? Non so cosa sia, mi spiace.

Due parole prima di cominciare

Se questo mese prima di andare a ravanare nelle produzioni del Sol Levante avessimo voglia di affrontare qualche argomento "alternativo" non avremmo che l'imbarazzo della scelta. Che cosa vi interessa di più? Potremmo parlare di quelle software house che, prese da insani propositi, si sono gettate sul carrozzone Sony abbandonando di sana pianta gli altri sistemi. Oppure di Sony, che a poche settimane dal lancio di PS2 ha fatto gentilmente sapere che la tanto sbandierata compatibilità non sarà così completa come annunciato all'inizio; scegliete, c'è ne per tutti i gusti. In ogni caso il vostro Matteo vi invita ad abbandonare queste sterili polemiche e a seguirlo nel suo giretto mensile tra i videogame d'oltreoceano; il Made in Japan cerca sempre di essere un'isola di tranquillità, un momento di svago, in cui parlare di videogiochi senza prendere le cose troppo sul serio. Non si dovrebbe forse fare così anche nella vita di tutti i giorni? Buona lettura.

Banfa o non banfa, questo è il dilemma

Secondo alcune indiscrezioni Sega avrebbe intenzione di rilasciare in Autunno inoltrato Passport 3 una nuove versione del web browser per Dreamcast. Tra le mirabolanti possibilità di questo software dovrebbe esserci il supporto per Javascript, Flash 4.0 e la possibilità di scaricare e riprodurre brani MP3. Troppo bello per essere vero... vedremo di trovare qualche conferma nei prossimi mesi.

La lista nera di Playstation 2

Dopo i primi sospetti nati dall'annuncio delle possibili incompatibilità con alcuni tipi di memory card, Sony ha finalmente reso pubblica una lista di giochi per PSX che non funzionerà correttamente su Playstation 2.

* Not Treasure Hunter
* Gradius Deluxe Pack
* Aidoru Promotion -Suzuki Yumie
* Toua Plan Shooting Battle
* Oukyuu No Hihou: Tension
* Wing Commander III
* Gallop Racer
* Ongaku Tsukuuru: Kanadeeru 2
* Monster Farm
* Dragon Beat
* Susume! Kaizoku
* Tsuiridou Keiryu Kohen
* Virtua Pachinko V
* Virtua Pachinko EX
* Konya Mo Senryobako! 2000

Come vedete, i nomi non sono molti ma l'elenco è destinato sicuramente ad ampliarsi e non di poco, visto che Sony ha iniziato una serie di test su un migliaio di titoli per verificarne il corretto funzionamento sul nuovo sistema. Il problema di tali incompatibilità nasce dal fatto che PS2 sarà in grado di far girare solo i giochi programmati con le API standard Sony; con questa premessa e pensando a quali sgamoni spesso ricorrono i programmatori per guadagnare qualche frame o implementare qualche nuovo effetto, temo che presto o tardi qualche grosso nome finirà nell'elenco.

Pronto chi gioca?

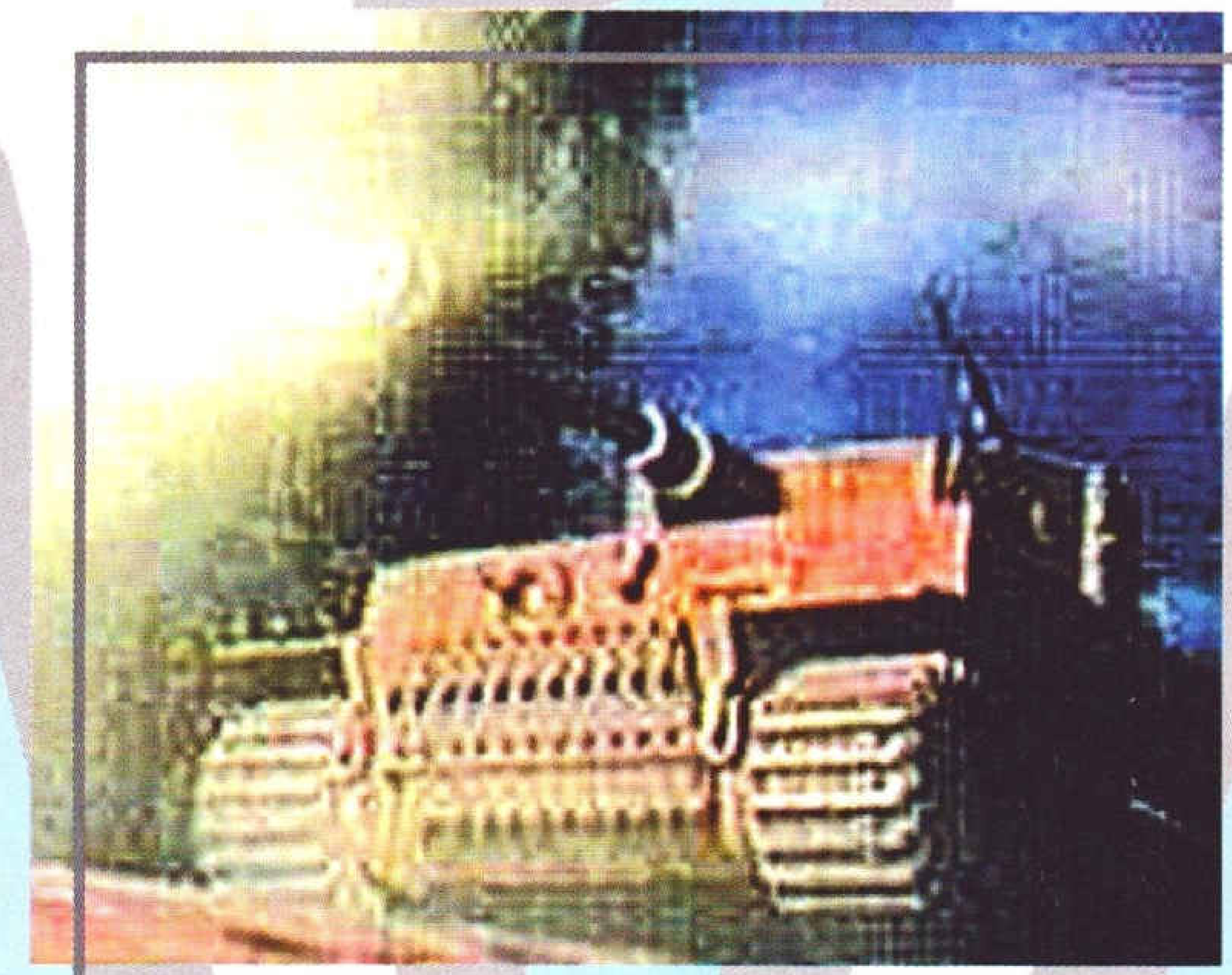
In Jappolandia i giochi che sfruttano le possibilità del modem interno del Dreamcast cominciano a essere un numero rilevante; a questo promettente gruppetto sta per aggiungersi una nuova produzione firmata FortyFive. Da fine febbraio / primi di marzo verrà commercializzato Communication Logic Battle: Daisessen Online (chiunque abbia inventato un tale nome merita di essere internato a vita...) un puzzle game con forte vocazione al gioco via modem. Le regole alla base di Daisessen Online sono molto semplici; prima della partita si devono scegliere alcuni personaggi che dovranno combattere contro quelli avversari in determinati puzzle. Al vincitore soldi, onore e tutte le armi dell'avversario per incrementare la forza dei propri personaggi, allo sconfitto, come impone la tradizione giapponese, non rimane che andare a letto senza cena o, se lo desidera, ritirarsi in uno monastero per tutta la vita.

Sorridi sei su Dreamcasr Camera

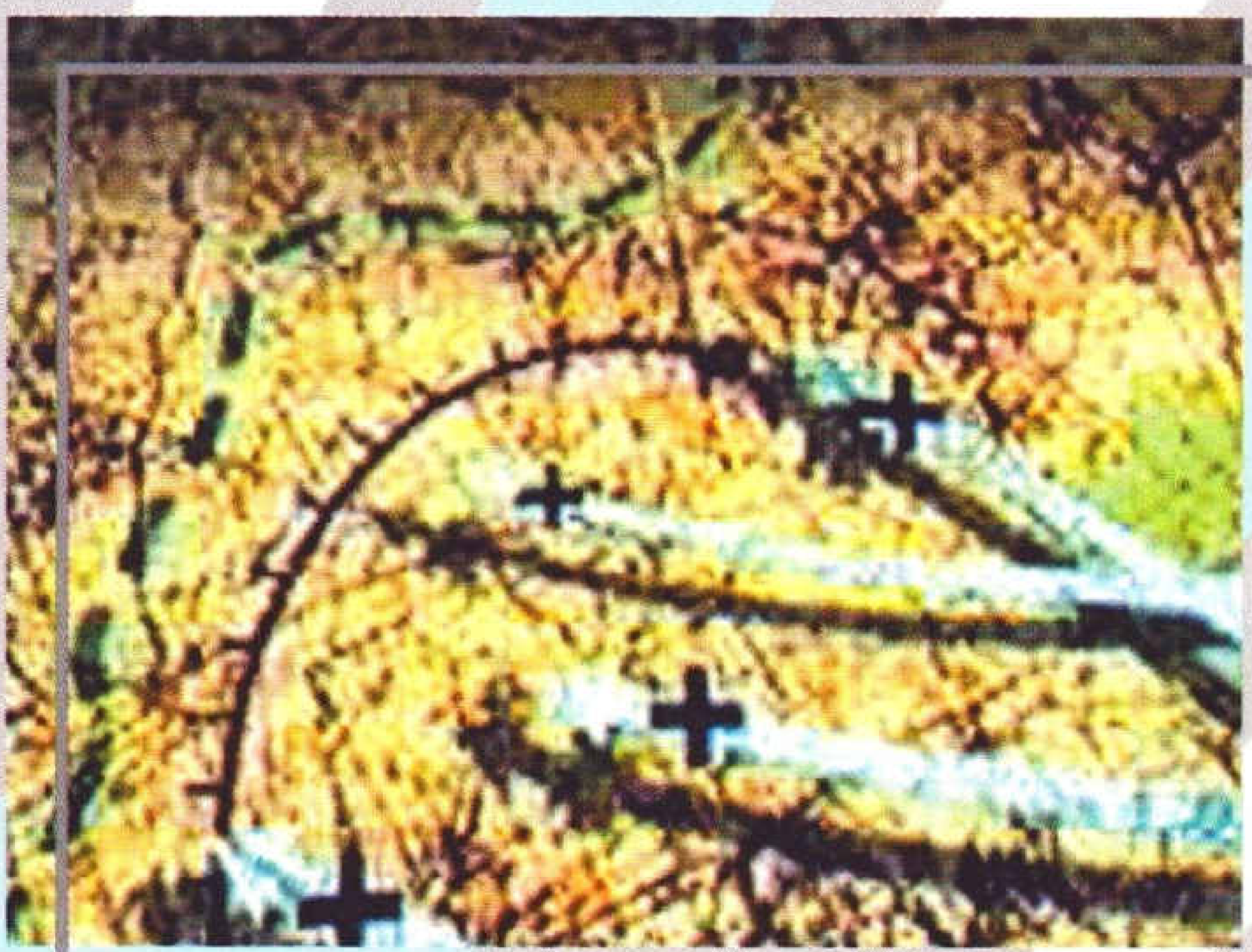
Ogni tanto succede, ci sono già passatti Sony e Nintendo ed oggi tocca anche a Sega. Mi riferisco a quei periodi in cui piovono una montagna di annunci sulle periferiche tra le più strane e assurde da collegare alla console di turno. Cable modem, unità zip e adesso anche macchine fotografiche digitali; tra un po' ci diranno che con un apposito aggeggio il Dreamcast potrà essere usato negli interventi di bypass coronarico... mah! Sia come sia, il Nikkei News sostiene che Sega commercializzerà entro la fine della primavera una fotocamera digitale da connettere al DC. L'apparecchio, poco più grande di un pacchetto di sigarette (così poi la gente tenta di fumarselo se il tabaccaio è chiuso), permetterà di trasferire immagini ed brevi animazione al VM dove i dati potranno essere salvati. Per favore qualcuno regali a Sega una copia di Pinocchio.

Matteo Leccardi

Il Dreamcast e l'arte della guerra



Sega ha ormai terminato i lavori di Advanced Taisen Ryaku, uno strategico in tempo reale ambientato nella seconda Guerra Mondiale. Il gioco è stato affidato allo stesso team responsabile di Advanced War Strategy per Mega Drive che ha cercato, vista la differenza tra le due console, di modificare radicalmente la struttura di gioco introducendo un'interfaccia multifunzionale che renda semplice ed intuitiva la gestione del proprio schieramento. Quasi tutti i tasti del pad verranno utilizzati per le principali funzione e, a detta dei responsabili del progetto, il gioco non sfigurerà rispetto ai più blasonati titoli per PC. Ancora nessuna conferma su eventuali possibilità di gioco on line mentre l'arrivo sugli scaffali è previsto per il 30 Marzo.



E' ora di basta!

Il mese scorso Fabio ci aveva messo al corrente dell'arrivo dei primi mod chip per Dreamcast che permettevano di usare giochi USA, JAP e PAL indistintamente sulla stessa console. La notizia non è stata accolta molto bene dalla dirigenza Sega che è corsa immediatamente ai ripari. Per stroncare il fenomeno sul nascere, la casa di Sonic, ha recente aggiornato il BIOS delle console destinate a Giappone, Europa e Stati Uniti in modo da rendere inefficace la modifica. Come la storia ci insegna, comunque, è solo una questione di tempo prima che qualcuno riesca a superare anche questa nuova protezione.

Tekken Tarda Troppo...

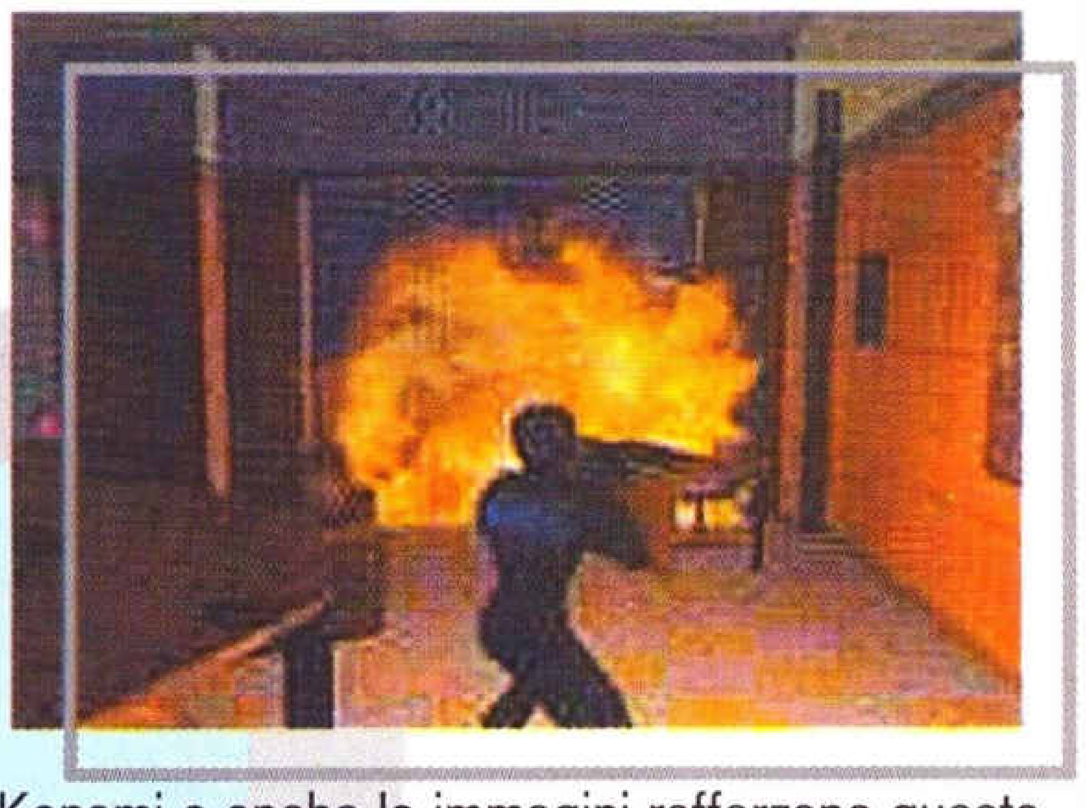
... e non c'è la farà ad essere nei negozi per il 4 Marzo. Namco ha infatti posticipato l'uscita di TTT al 30 Marzo; il gioco verrà distribuito su CD-ROM e non su DVD come alcuni avevano sostenuto. E' ufficiale anche il prezzo di vendita, 6800 Yen, circa 140mila lire. Confermato invece per la fatidica data Ridge Racer V, anch'esso su CD-ROM e allo stesso prezzo di TTT.

Via, più veloce della Telecom

Questo mese Sega sta monopolizzando lo spazio a nostra disposizione con una serie di annunci a raffica, che senta la pressione di Sony? Ad ogni modo, giusto per ribattere alle affermazioni di Sony sulle possibilità di PS2 di collegamenti a servizi on line via ethernet, Sega of Japan è al lavoro con AllNet per studiare un cable modem per la sua console. In pratica si vuole sfruttare la larghezza di banda offerta dalle connessioni per la TV via cavo (molto diffuse, soprattutto in America) per ottenere una velocità che dovrebbe essere 100 volte superiore a quella offerta dal modem del Dreamcast. Per ora si tratta solo di progetti, studi e scartoffie ma le possibilità di gioco, e non solo, possibili con una tale velocità sono facilmente intuibili.

Non è che prima poi Sega finisce nei casini?

Un altro horror game è in arrivo sulla console Sega che in questi ultimi mesi è stata letteralmente invasa da giochi ad alto contenuto di zombie e mostri. Questa volta c'è di mezzo Kadokawa Shoten, al lavoro su una horror adventure, chiamato The Ring, che dovrebbe essere già nei negozi nipponici quando leggerete queste pagine. Il gioco è inspirato ad una pellicola dallo stesso nome (io non l'ho mai sentita, qualcuno di voi ne sa qualcosa?) ma per l'occasione verranno introdotti nuovi personaggi, nuove ambientazioni e una trama più adatta alle esigenze di una console. La vicenda si svolge a cavallo tra il mondo reale e una dimensione parallela ma popolata di mostri e mostrilli vari. Responsabile di questa bella trovata è un programma di realtà virtuale chiamato appunto The Ring. Il compito del giocatore sarà quello di esplorare entrambe le dimensioni; in quella creata dal programma dovrete raccogliere informazioni su quello che sta accadendo nonché trovare oggetti e armi da usare nel mondo reale per usarli contro le misteriose creature che tenteranno di trasformarvi nel loro pranzo. Nel gioco avrà un notevole importanza la luce; girare con una torcia renderà più semplice l'esplorazione ma permetterà ai mostri di localizzare più facilmente la loro preda, per contro il buio renderà più difficile trovare gli oggetti e persino vedere contro chi stiamo combattendo. Chiunque dopo questa descrizione stia pensando che il gioco presenti qualche somiglianza con Silent Hill (quale immenso capolavoro!), si sbaglia; The Ring è dannatamente simile al titolo Konami e anche le immagini rafforzano questa impressione. Non che la cosa sia un problema, basta che Kadokawa faccia un buon lavoro (le premesse ci sono) e noi saremo ben contenti di farci terrorizzare da qualche nuovo essere deforme.



Un Grandioso RPG

Conoscendo i tempi con cui Gamearts rilascia i suoi titoli e visto che la softco non si è sbilanciata su nessuna release date, direi che prima di vedere Grandia II nei negozi passeranno almeno 8-10 mesi.

Nonostante questo vale la pena di seguire da vicino lo sviluppo di un titolo che promette di entrare di forza nell'Olimpo degli RPG e di pescare a piene mani dalle risorse della macchina Sega. Per il momento le notizie arrivano col contagocce ma le prime indiscrezioni e novità permettono già di farsi una qualche idea su questa ambiziosa produzione. Grandia II si svolge 10.000 dopo la battaglia tra Demoni e Dei, le cicatrici di questo evento devastante sono ancora visibili sul pianeta e sebbene i popoli stiano attraversando un periodo di pace, alcuni avvenimenti sembrano presagire imminenti sciagure. Questo senso d'angoscia è in parte alimentato da una seconda luna, Varumah, apparsa in cielo dopo la epica battaglia e che la gente crede sia stata creata da Satana per controllare l'umanità. Questo il background che farà da sfondo alle vicende dei protagonisti di questa avventura; le caratteristiche di alcuni dei personaggi sono state già definite, ecco una breve descrizione:

RUDO
Età : 17
Rudo vive una enorme casa chiamata Geo Hound. E' molto abile con la spada e dopo anni di duro allenamento è finalmente riuscito a diventare un maestro in quest'arte. Nonostante questo è un tipo molto pigro e gira sempre con una vecchia aquila sulla spalla. Eagly, questo il nome dell'aquila, (immagino ci avranno impiegato tre giorni solo per decidere il nome...) ha circa 40 anni ed è in grado di comprendere il linguaggio degli umani.

ELENA
Età: 17
Elena ama moltissimo la musica e la studia fin da quando era bambina. Crede che la musica possieda un grande potere sulle persone e sia in grado di scacciare l'oscurità del loro cuore; a parte il fatto che è impegnata nel suo apprendistato presso la Granas Church, non si hanno altre notizie sul suo passato.

MILLENIA
Età: Sconosciuta
Millenia (parente del Milleniun Bug?) è una ragazza misteriosa, molto bella con lunghissimi capelli che acconcia in pettinature molto complesse. E' molto impulsiva, introversa che antepone la sua libertà a qualsiasi cosa; nasconde un segreto sul suo passato.

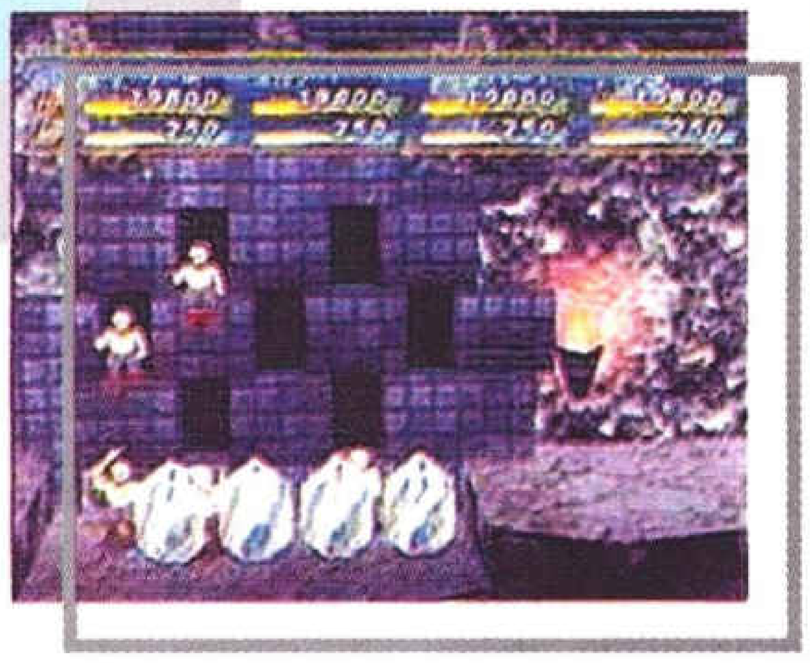
ROEN
Età: 13
Roen è in viaggio alla ricerca di un oggetto di cui non vuole parlare a nessuno. Il suo comportamento, nonostante la giovane età, è molto maturo; ha un carattere solare, piace alla gente e si diverte a far ridere le persone.

MAREGG
Età: 30
Maregg è un uomo-bestia; nonostante il suo aspetto possente ha un carattere gentile ed è alla ricerca di un farabutto che ha distrutto il suo villaggio.

Oltre a queste informazioni è stato reso noto pochi giorni fa che Grandia II sarà un titolo completamente in 3D, dotato di un sistema di combattimenti molto spettacolare in cui la telecamera si sposterà o zoomerà per cercare le inquadrature più efficaci e spettacolari. La trama avrà un impostazione più matura e anche l'età media dei personaggio (superiore a quella dei tradizionali RPG jappo) sembra conferma questa impostazione. Il sistema di magie è ancora in fase di definizione ma è probabile che si tratta di un'evoluzione, con la dovuta dose di effetti speciali in aggiunta, di quel del primo Grandia. Altre notizie al più presto, promesso.

Un altro RPG per Dreamcast, ma non mi dire!

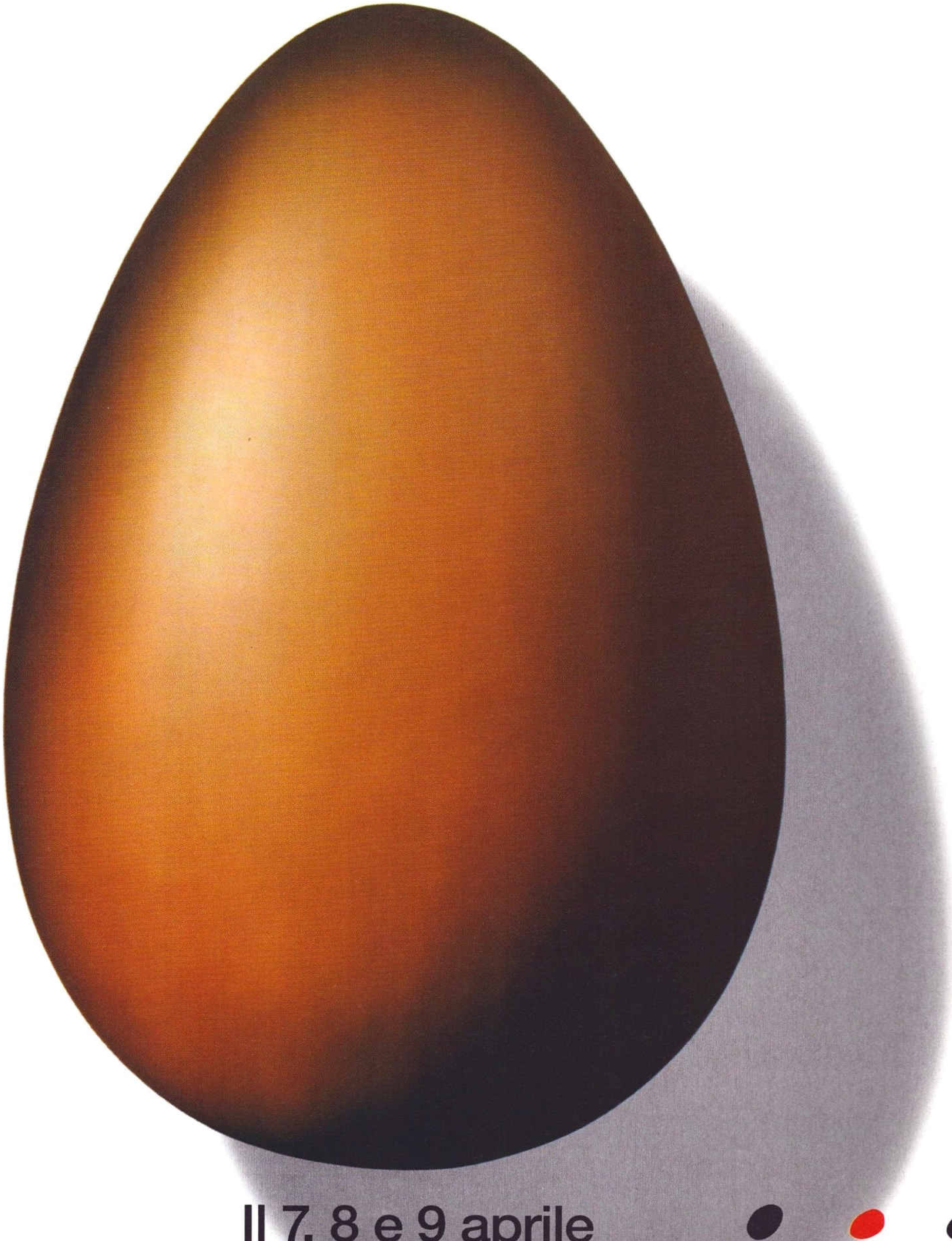
Quei fulminati di Victor Interactive si sono messi di buzzo buono a fare un gioco per Dreamcast che li faccia vergognare di esistere. Si tratta della conversione di un titolo già apparso su PC, Sorcerian - Apprentice of Seven Star Magic, un RPG ad alta concentrazione di magia, in cui si dovranno esplorare i più oscuri e potenti incantesimi legati, appunto, alle sette stelle magiche. Inoltre mescolando tra loro i diversi incantesimi base delle stelle se ne potranno creare di nuovi con combinazioni molto potenti e spettacolari, tenute insieme da un motore grafico di prim'ordine. Nel gioco, previsto per il 15 Aprile, avrà una grande importanza il passare del tempo; non a livello di Shen Mu, ma il concetto di base è che il passare degli anni influenzerà il corso degli eventi e il destino dei protagonisti, che oltretutto dovranno pure lavorare (scegliendo tra oltre 60 mestieri) per tirare a campare. E' finito il tempo degli eroi tutti mostri e combattimenti; tutti giù in miniera a spaccarsi la schiena e il primo che fiata gengivate contro lo stipite della porta!



State attenti, è in arrivo una tempesta di pietre.

La sempre grandissima Capcom (ma avete visto che meraviglia è Code Veronica!) è al lavoro sul seguito di Power Stone. La release date è fissata per Aprile-Maggio e prima di allora conto di potervi fornire qualche immagine e maggiori dettagli sul gioco; quello su cui volevo attirare la vostra attenzione è comunque l'apertura di Capcom nei confronti di Internet. Power Stone 2, infatti, permetterà a quattro giocatori di fronteggiarsi sia in locale che via modem, una funzione decisamente interessante che amplia di molto la longevità del prodotto. Oltre a questo PS2 avrà il supporto per Vibration Unit e Arcade Stick e uscirà in contemporanea con la versione da sala giochi.

COVIAMO UNA CERTEZZA. RENDERE LA LEUCEMIA UN MALE SEMPRE GUARIBILE.



Il 7, 8 e 9 aprile cerca nella tua città le uova di Pasqua dell'AIL.

Dai il tuo contributo per sostenere la ricerca e la cura delle leucemie.

Se vuoi sapere quali sono le piazze con le uova dell'AIL chiama il numero 064402696

Sede Nazionale Via Ravenna,34 - 00161 Roma - www.ail.it

c/c Postale n.46716007

TRENT'ANNI DI ATTIVITÀ

AIL

ASSOCIAZIONE ITALIANA CONTRO LE LEUCEMIE

ONLUS

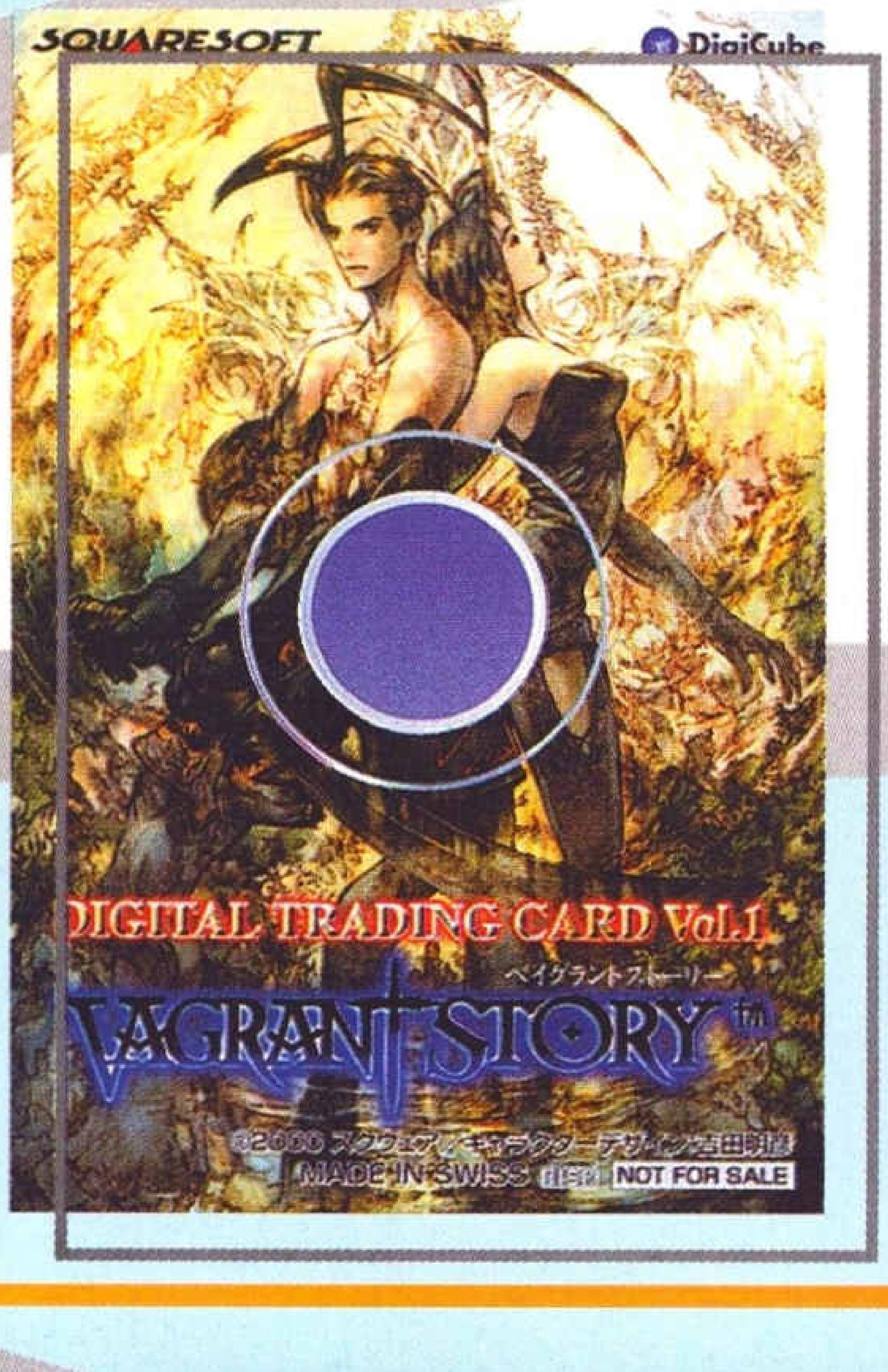
SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA

ARMANDO TESTA

SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO.

Il canto del cigno di PSX

Negli ultimi mesi che precedono il definitivo pensionamento della console più amata, ancora diversi stupendi giochi ci aspettano. Uno in particolare sembra intenzionato a conquistare i cuori di tutti i possessori di PSX e, tanto per cambiare, porta la firma di Squaresoft. Nei mesi passati abbiamo fatto qualche accenno a Vagrant Story, un RPG molto particolare, in cui Square ha trasfuso la sua leggendaria bravura riuscendo ancora a stupire con soluzioni tecniche incredibili. La conferma dell'assoluta qualità di Vagrant Story ci arriva dall'autorevole rivista Famitsu che ha assegnato al gioco uno strabiliante 40/40; come dire, la perfezione fatta RPG, il gradino più alto nella scala evolutiva della storia di Square. Vagrant Story potrà contare su uno stile grafico molto particolare che ricorda da vicino quello di un fumetto con tanto di baloon in cui appariranno i dialoghi; l'atmosfera sarà cupa ma nello stesso tempo forte e rarefatta. Si avrà accesso ad un arsenale di quasi 300 armi differenti nonché a scudi e protezioni che, però, andranno ad incidere sull'efficacia delle forza offensiva. Le armi si potranno acquistare, prendere ai nemici sconfitti e combinare tra loro per ottenere nuovi strumenti di dolore e distruzione. Ci saranno sei tipi di nemici ognuno con le sue abilità e i suoi punti deboli, ci saranno artefatti magici e tanta, tanta azione. Nella confezione del gioco, ormai immente, verrà incluso un Digi Cube, una speciale Card Digital leggibile con la maggior parte dei lettori di CD-ROM per PC e che permetterà di accedere a informazioni, curiosità e siti internet legati al mondo di Vagrant Story. Ancora nulla di certo su quanto dovremo attendere prima della versione europea, mentre quella USA dovrebbe seguire di quattro-sei mesi quella giapponese. Riusciremo a resistere abbastanza a lungo?



FUTURSHOW 3000

Puntuale come ogni anno arriva la travolgente kermesse bolognese e noi come di consueto siamo in prima linea: anche questa volta in palio 100.000.000 con il Campionato di Games!

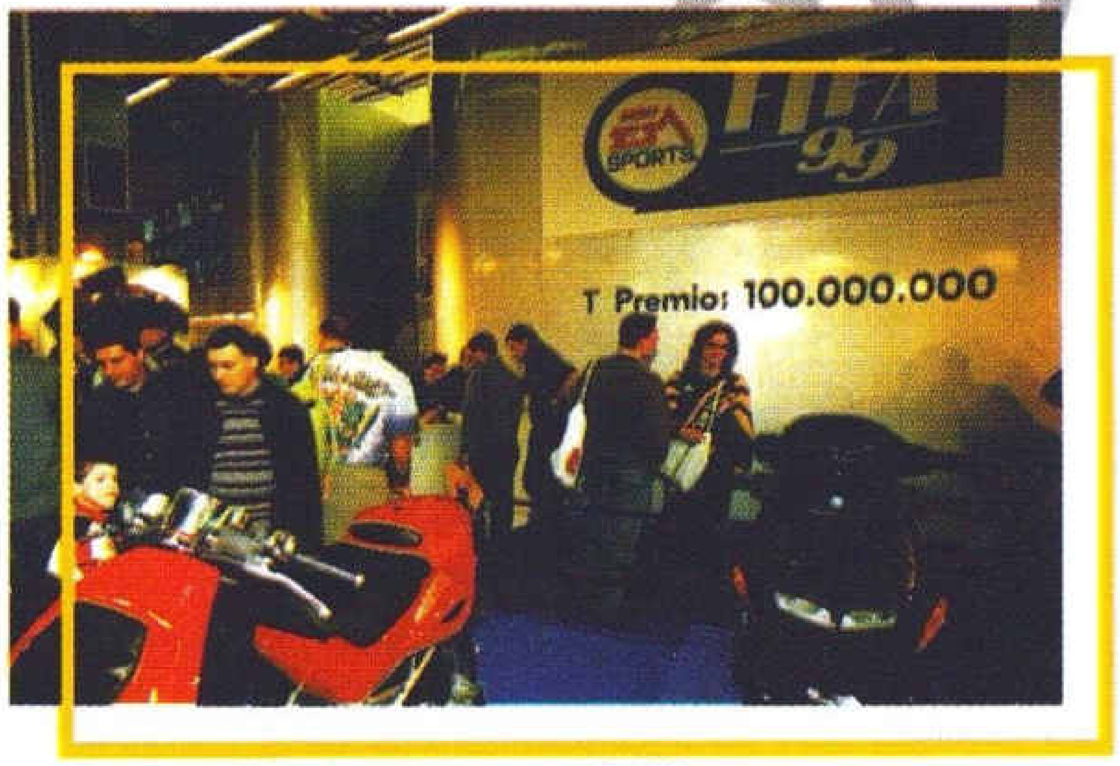
Il pubblico del Futurshow in tutto il suo fulgido splendore (?)

Chi ci segue da tempo sa ormai che lo spirito guida di Xenia Edizioni è quello di ideare iniziative insolite, divertenti e soprattutto coinvolgenti sia per il pubblico sia per gli addetti al settore. La nuova edizione del Futurshow rappresenterà anche quest'anno l'imperdibile appuntamento con l'information technology, con il futuro, con i nuovi media e con tutto quanto sia elettronica, tra lavoro e divertimento. Ovviamente non saremo assenti e in collaborazione con un partner prestigioso gestiremo il nuovo Campionato di Games, organizzato dall'ente fiera, cercando di divertire i visitatori e dando l'opportunità ai videogiocatori di vincere tanti bei soldini, in parte vincolati agli studi o alla realizzazione di una propria attività imprenditoriale. Non dimentichiamo, infatti, che il Futurshow è una finestra sul futuro e pertanto anche i ragazzi che giocano con il computer possono farlo prendendosi cura del proprio domani.

I vincitori della scorsa edizione in posa plastica

CHI NON C'E' NON CI SARA'

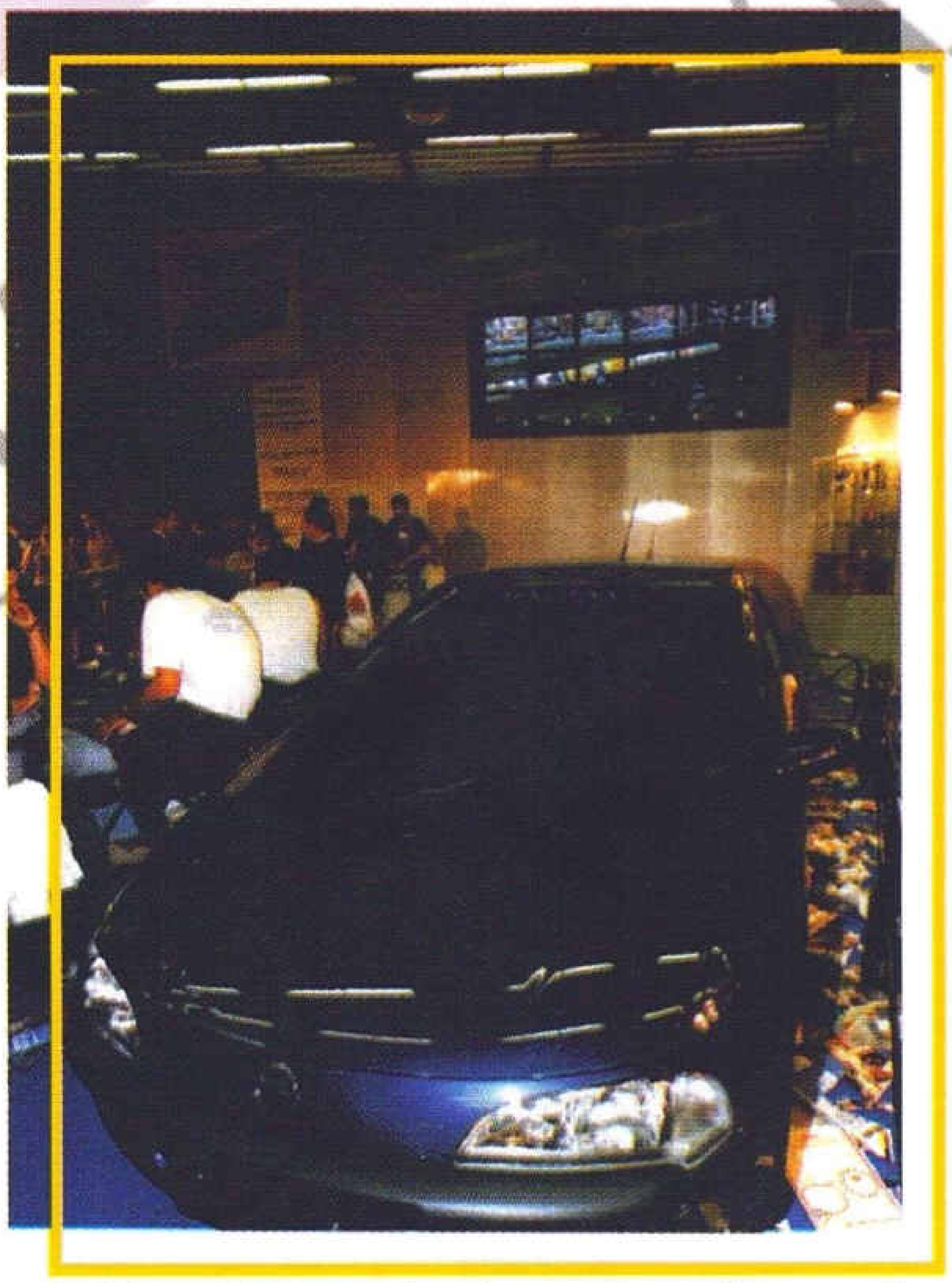
Futurshow 3000 non presenterà soltanto tutto ciò che è futuribile e i prodotti tecnologici più innovativi, ma toccherà anche tematiche attuali e interessanti, spaziando dalla protezione dell'ambiente a quella dei dati in Rete, dei software e del diritto d'autore, dalla sicurezza in casa alla sicurezza dei grandi sistemi informatici che governano i trasporti, il commercio on line, la finanza, le telecomunicazioni, i processi produttivi, l'esplorazione dello spazio. I cybervisitatori di Futurshow avranno a disposizione le grandi aree dedicate ai servizi bancari, finanziari e assicurativi in rete, alle nuove modalità di organizzare vacanze e viaggi di lavoro diventando "turisti on line", alla telefonia, alla mobile communication; potranno entrare nella Casa del Futuro e scoprire le futuribili tendenze del design con il Futurdesign; potranno conoscere come la tecnologia muterà il cinema e come sta cambiando l'home entertainment a Futurshow Studios; potranno imparare a curarsi in rete, vedere i capolavori dell'arte e visitare i più bei musei del mondo via web. Futurdesign sarà una panoramica sulle più avanzate tendenze del design, dell'arte, dei media e della moda e sulle più innovative proposte per la casa, arricchita dalla presenza di grandi ospiti internazionali nella veste di "futurdesigner", di inventori di futuro. A loro è stato chiesto di progettare e realizzare ambienti e allestimenti che rappresentino emblematicamente la casa del futuro, l'ufficio del futuro, gli oggetti del futuro.



Cento milioni per giocare ? Ci vengo anch'iooooo...

IL CAMPIONATO

Pezzo forte di tutta la manifestaazione fieristica sarà il Campionato di Games, edizione 3001 (euforia nello spazio). Come già accennato, anche quest'anno si giocherà di brutto sui PC che AMD metterà gentilmente a disposizione, equipaggiando le macchine con degli Athlon superpompati. Le gare saranno ancora imperniate sul miglior gioco di calcio per PC (Fifa 2000 e chi altri?) e si svolgeranno sulla falsariga di quelle della scorsa edizione. In pratica nei giorni di venerdì e sabato ci saranno i gironi di qualificazione, mentre la fase finale avrà luogo domenica pomeriggio, dopo un ulteriore minigirone di qualificazione domenica



La Tigra del Duspa data in premio per il torneo di Unreal ? Nooo...

CAPODANNO 3001

Come al solito Futurshow significa anche spettacolo, divertimento e un pizzico di provocazione. Se l'evento è la porta sul futuro, perché non festeggiare l'arrivo del nuovo millennio, ma non il secondo, il terzo! Da non perdere, quindi, la notte di festeggiamento per il Capodanno del 3001. Venerdì 31 marzo, un concerto in Piazza Maggiore e una Festa a Palazzo Comunale celebrano la vita che verrà. Anche in questo caso siete invitati e non mancate che vi veniamo a cercare a casa.

DOVE E QUANDO

Anche se a molti sembrerà scontato, le richieste di informazioni su come raggiungerci in fiera sono piovute come blocchi di ghiaccio. Pertanto, beccatevi 'sta mappa e un pizzico di informazioni aggiuntive (trovate anche il tutto sul sito del Futurshow: www.futurshow.it).

In auto: le autostrade più importanti convergono nella tangenziale di Bologna.

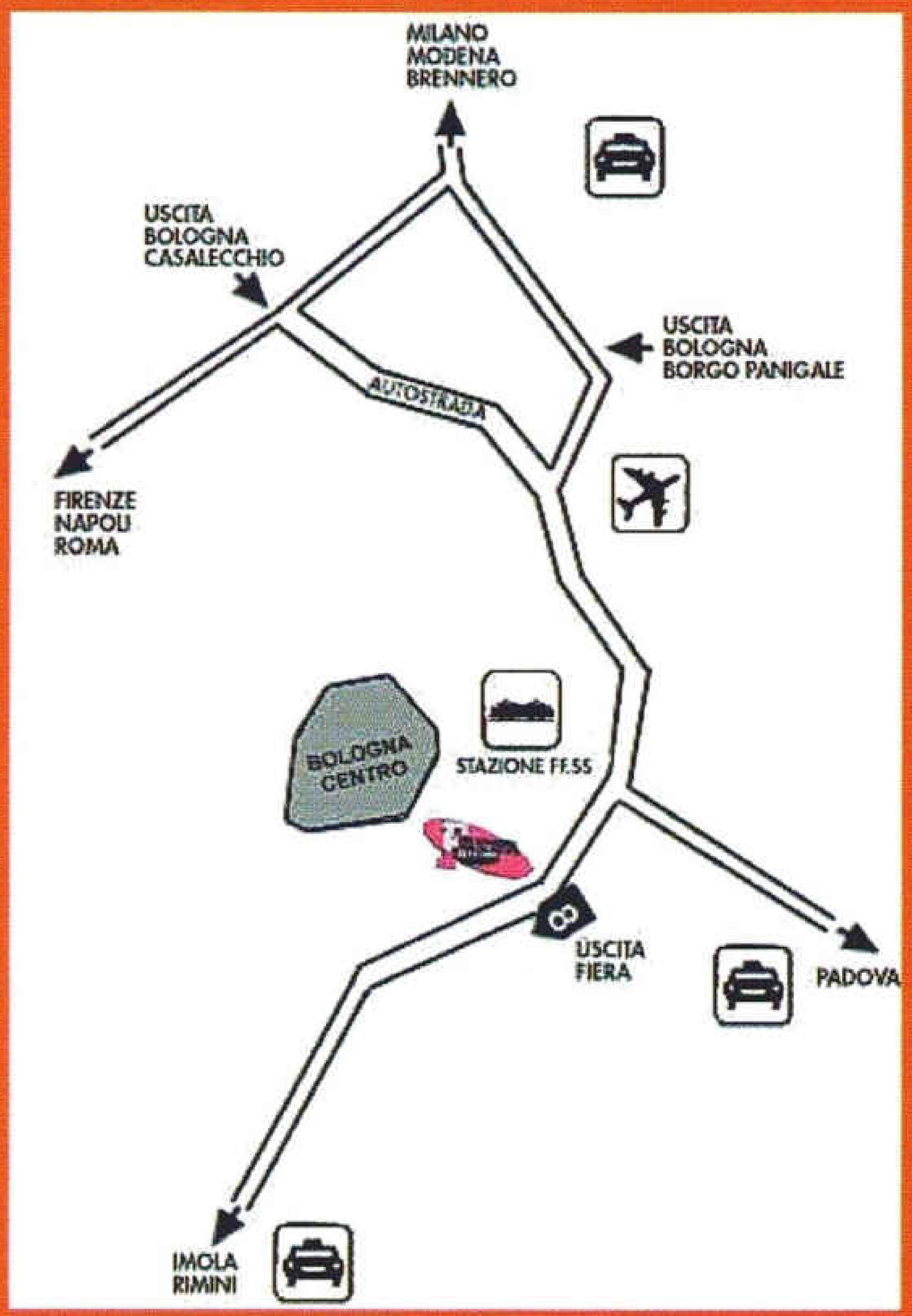
L'uscita per la Fiera è la n. 8.

In treno: dalla stazione di Bologna si arriva direttamente alla Fiera con l'autobus di linea n. 21.

Navetta gratuita Stazione-Fiera dal 31 Marzo al 3 Aprile 2000.

In aereo: dall' aeroporto sono presenti autobus di linea (91/b) e l'aerobus Aeroporto - Stazione FF.SS collegamenti con linee 38 - 39 - 91 .

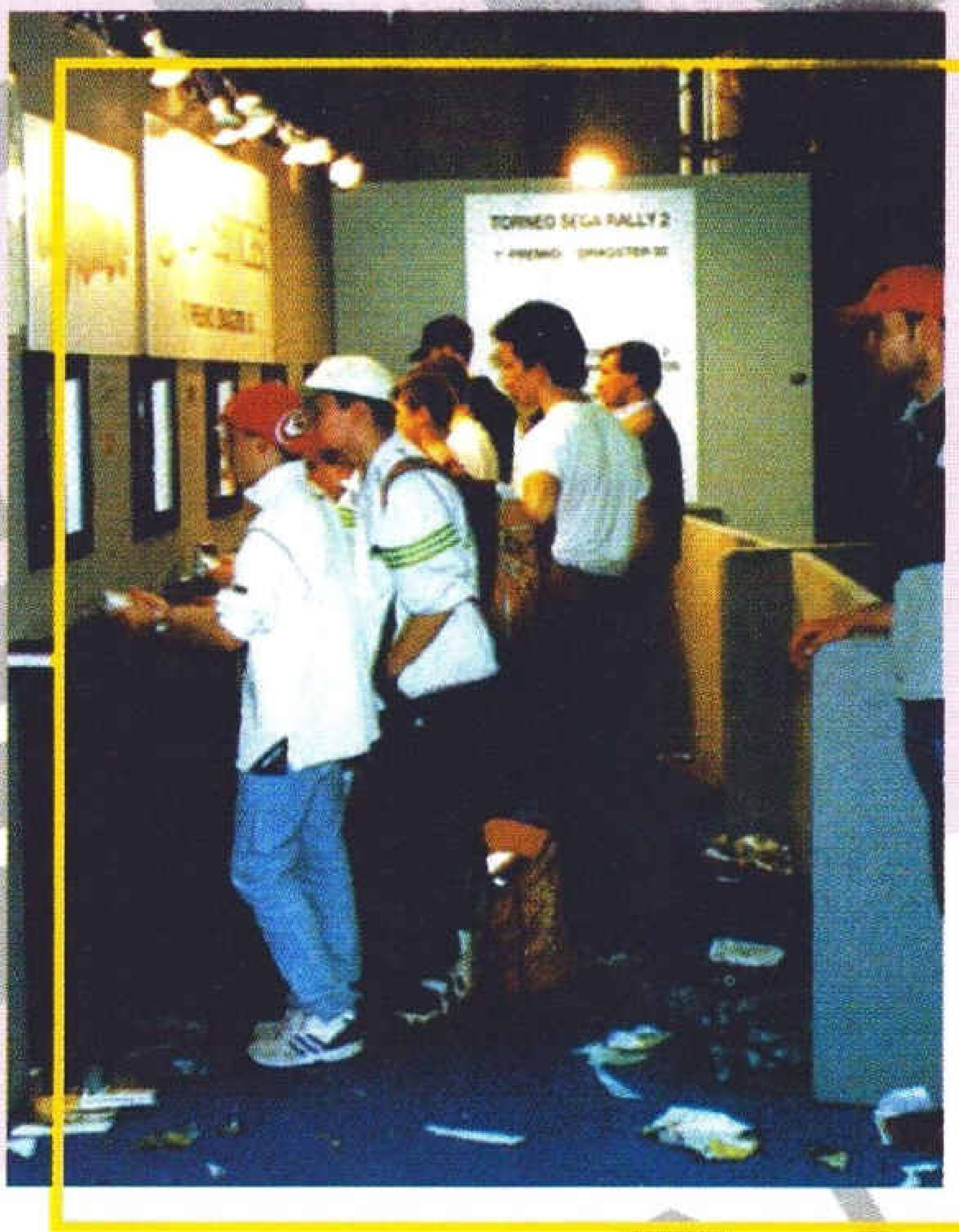
Per quanto concerne il quando, la fiera avrà luogo dal 30 marzo al 3 aprile, con giornata inaugurale (il 30 marzo, appunto) riservata alla stampa.



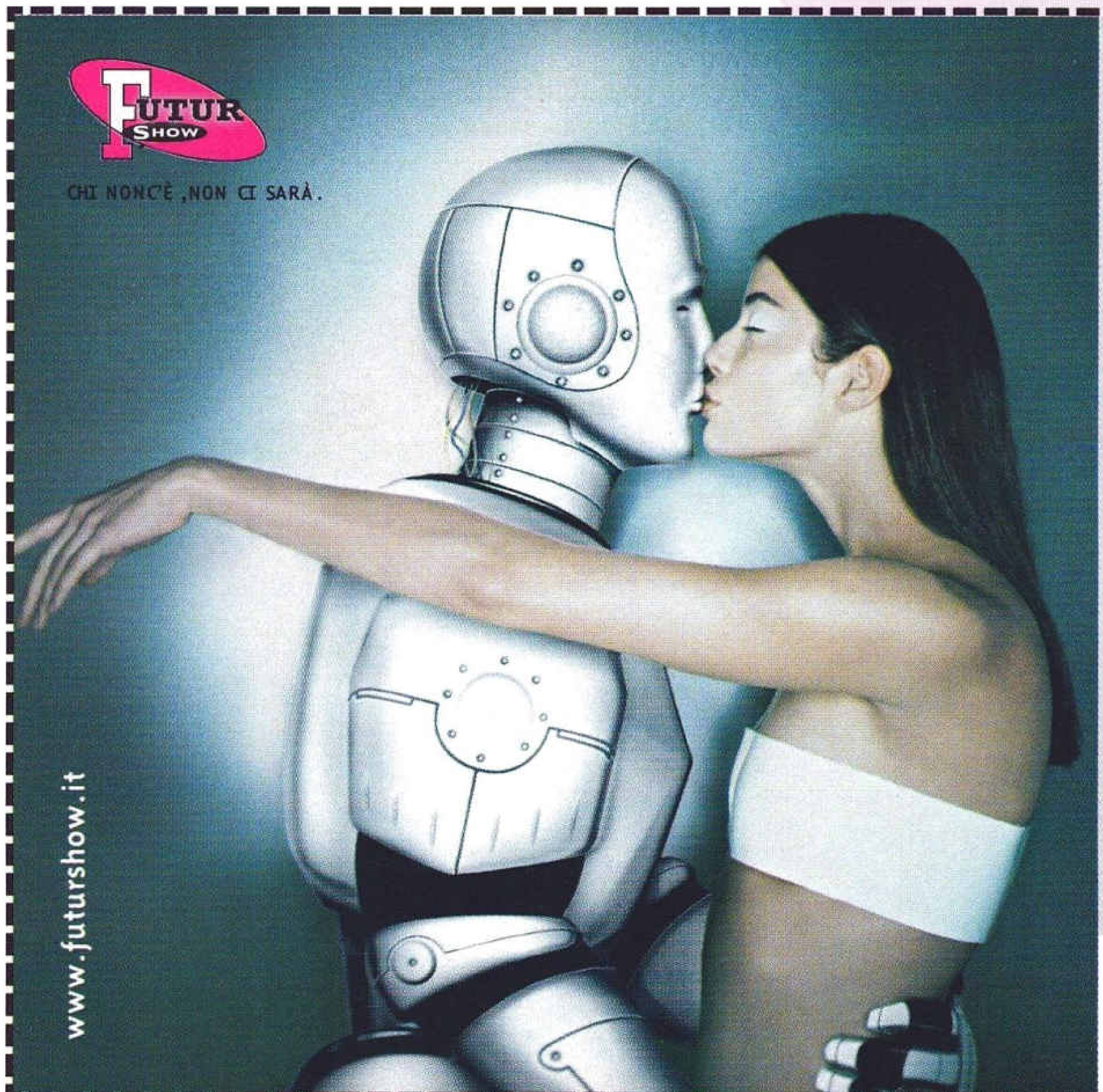
mattina. Le iscrizioni saranno aperte durante la mattina dei giorni previsti in orario dalle 9:30 alle 11:30, mentre le batterie di gara inizieranno alle 12:00. Tutti giocheranno con il gamepad, onde evitare favoreggiamenti, incomprensioni e malumori vari. In ogni caso vi invitiamo a prendere visione del regolamento in fiera o di chiedere delucidazioni ai numerosi redattori che saranno attivi nei pressi delle postazioni di gioco. Per questa volta, purtroppo, non ci saranno tornei su console, ma la probabile presenza della Playstation 2 dovrebbe soddisfare anche i giocatori più consolari.

L'APPUNTAMENTO

Per concludere, come avete letto, i motivi per venire a trovarci al Futurshow sono davvero molti. Se ancora non vi bastassero, sappiate che troverete mezza redazione (non sappiamo ancora lo stand e il padiglione, ma non credo avrete difficoltà a trovarci) e che avrete la possibilità di sfidare il Duspa a una gara di birra e salsiccia (o il Mao a una gara di birra e basta). In pratica dove sentirete più baccano ci saremo noi. L'appuntamento, pertanto è per venerdì 31 marzo, puntuali, belli, con i pantaloni di vigogna e pronti a far vedere di cosa siete capaci davanti a un computer. Non mancate, visto anche il fatto che vi regaliamo un tagliando che vale un ingresso omaggio. Basta presentarlo alle biglietterie .



Giocare per costruire il proprio futuro, per sempre, nei secoli dei secoli...



SABATINI GROUP

INVITO OMAGGIO

consolemania ti porta a

FUTURSHOW

Bologna 31 marzo - 3 aprile 3000.

Tagliando omaggio valido per un ingresso a Futurshow.
Da cambiare alla cassa con regolare biglietto d'ingresso.

Escluso domenica 2 aprile.

Alenia SPAZIO · CTO www.cto.it · Microsoft · tin.it · VOBIS

YOU TOO videogames
in centro a Torino: Via Po 26 - 10123
PER ORDINARE
011.88.99.20
SERVIZIO RIVENDITORI
RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI:
SE DESIDERATE INIZIARE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CON NOI VI PREGHIAMO DI INVIARE LA VOSTRA RICHIESTA TRAMITE FAX ALLO 011.812.71.12
VENDITA PER CORRISPONDENZA in tutta Italia : Spedizioni in 24/48 ORE
PUOI ORDINARE ANCHE via FAX allo 011.812.71.12. oppure via E-MAIL:youtoo@inedita.net
SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA E ULTIMI ARRIVI 24 ORE SU 24
Gadget-Action Figure
Action Figure Final Fantasy 8
1-2-3 Guardian Force serie 1
4-5-6-7- Guardian Force serie 2
8 Resina Rinoa
9 Odino con Cavallo
10-11-12-13 Personaggi FFVIII
USCITE PLAYSTATION JAP 3 febbraio : COOL BOARDER 4-FISHING FREAKS- LET'S GO BY AIRLINER - MOBIL SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED-Blood of....17 febbraio: GAIA MASTER-OYAJI NO JIKAN:FISHING - 24 febbraio:POPOLOCROIS 2 - STRIDER 1 & 2b - SUPER ROBOT WARS ALPHA - THRASHER SK8 - VIGILANTE 8 SECOND BATTLE 2 marzo: DUNBINE - PERFECT FISHING(BASS) - PERFECT FISHING(SEA) - RAY CRISIS 14 marzo:ASHURA -KING OF FIGHTERS 99 - SPYRO & SPARKS - WORLD NEVER ISLAND 21 marzo: METAL SLUG X - PUZZ LOOP- RAY BLADE 28 marzo: EVE ZERO RALLY DE EUROPE
PlayStation 2
TEKKEN TAG TOURNAMENT
LINE-UP USCITE IN GIAPPONE
FLOWER SUN AND RAIN*PANIC SURFING*BILLIARDS MASTER 2*SIDEWINDER MAX*PRO MAHJONG KIWAME NEXT*MOBILE SUIT GUNDAM*ONI MUSHA*STREET FIGHTER EX3*LAKEMASTERS EX*BATTLE ON THE GHAT*XFIRE*BBD2000*BUST A MOVE3*EXOTICA*FIGHTING QTS*SONNETTE*STAR OCEAN 3*ARMORED CORE 2*ETERNAL RING*BAKURYU2*JADE COCOON 2 STORY OF THE TAMAMAYU 2*FLY HIGH*BLOODY ROAR 3*BOMBERMAN 2001*AI IGO 2001*AI SHOGI 2001*SKY SURFER*WILD WILD RACING*1 ON 1 *DRUM MANIA GRADIUS *JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU 7*JIKKYOU WORLD SOCCER 2000* MAHJONG YAROUZE!* FX* PILOT* TUNING CAR RACE GAME*MAGICAL SPORTS CATCH BASS CLUB*MAGICAL SPORTS KOSHIEN2000*MAGICAL SPORTS PROGOLFER*TODAI SHOGI SHIKENBISHA DOJYO*500GP*NEW RIDGE RACER* TEKKEN TAG TOURNAMENT* WORLD NEVERLAND 3*PERFECT GOLF 3*DARK CLOUD*DEN-SEN* FANTAVISION*GT2000*I.Q REMIX*POPOLOCROIS III*SPLASH DIVE*L'ARC~EN~CIEL (TBC)TENCHU 2*WRC*THE BOUNCER*PANZERCENTURY G BREAKER *3D GOLF*GO BY TRAIN!*CHORO Q HG*NINJA GAIDEN(KUNAI)*UNISON*ROADSTERS TROPHY 2000*ROBOCOP*BAKI THE GRAPPLER* NEW COOL BOARDERS* LET'S BECOME A PILOT ! *F-1*3D REAL DRIVE* SOUL SURFING* FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX* MORITA SHOUGI
TELEFONACI PER PRENOTARE LA TUA PLAYSTATION 2
SUPER BATTLE COLLECTION
TUTTI I LOGO MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO

YOU TOO videogames

in centro a Torino: Via Po 26 - 10123

PER ORDINARE **011.88.99.20**

VENDITA PER CORRISPONDENZA in tutta Italia : Spedizioni in 24/48 ORE

PUOI ORDINARE ANCHE via FAX allo 011.812.71.12. oppure via E-MAIL: youtoo@inedita.net

SEGRETERIA CON TITOLI IN USCITA E ULTIMI ARRIVI 24 ORE SU 24

SERVIZIO RIVENDITORI

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI:

SE DESIDERATE INIZIARE UN RAPPORTO DI COLLABORAZIONE CON NOI VI PREGHIAMO DI INVIARE LA VOSTRA RICHIESTA TRAMITE FAX ALLO 011.812.71.12

Pokémon World

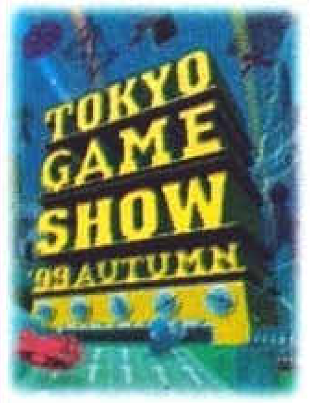
Pokémon blu e rosso sono in italiano!!

nel Pokémon World ci sono anche : Peluche , Action Figure, Guide Strategiche , cd musicali, card da collezione, magliette, adesivi, T-shirt, cappellini , portachiavi,riviste, fumetti in inglese, mini figure, ciondoli, mini note pad e model kit

SPECIALE!!!

YOU TOO videogames presenta

Dal Tokyo Game Show la videocassetta con 3 ore mezza di filmati e video in presa diretta



TOKYO GAME SHOW Information

JAMMA

PlayStation.2

85 Games :1 Nintendo 64-14 PlayStation 1 Neo Geo Pocket Color-40 Dreamcast-15 PlayStation 2-14 Arcade/Naomi

Nintendo 64:ViewPoint 2064

PlayStation:Bio Hazard Gun Survivor - Parasite Eve 2 - Dewprism-Chrono Trigger - Valkyrie Profile - Dragon Quest 7-Vagrant Story - Chrono Cross - Chocobo Stallion-Magical Drop F -Koudelka - Legend of Dragoon-Robbit Mon Dieu - Alundra 2-

Neo Geo Pocket Color SNK vs Capcom-

Dreamcast Black Matrix AD - Maken X - Langrisser Millenium -Roommania #203 - Evolution 2 - Sunrise Hero - Eternal Arcadia - Pop 'n Music 2 - Super Producers-Let's Make Pro Baseball Team - Densha De Go 2 -Ecco the Dolphin - F1 World Grand Prix - Metropolis Street Racer - The Typing of the Dead -Super Runabout - Jet Set Radio - Carrier - Dobu Senki-World Advanced (Iron Storm 3) - Rent A Hero #1 - Zombie Revenge - Super Hero Retsuden - Berserk-Let's Make Pro Soccer Club - Let's Play Golf - Animastar -JoJo's Bizarre Adventure - Net Golf - NBA2K-Virtua Striker 2 ver. 2000 - D2 - UnderCover AD2025 Kei-Bio Hazard Code: Veronica - Virtual On Oratorio Tangra-Space Channel 5 - Godzilla Generations Maximum Impact-Crazy Taxi - Chu Chu Rocket - Shenmue -

PlayStation 2 Tekken Tag Tournament - Gran Turismo 2000 - Eternal Ring-Popolocrois 3 - Den-Sen - Unison - A6 A-Train - Wild Wild Racing - X-Fire - Kessen - Dark Cloud - The Bouncer - 500 GP - Jikkyou World Soccer 2000 - Shin Ridge Racer

JAMMA Episode 1 Pod Racer - Outriggers - Emergency Call Ambulance-Jambo! Safari - Toy Fighter - Dynamite Baseball '99-Typing of the Dead - Puyo Puyo DA! - F355 Challenge -Samba de Amigo - World Kicks - Dead or Alive 2 - Odotte Pikachu- Crisis Zone

ORDINALA SUBITO!!

oltre ai titoli di Pokémon per Gameboy puoi trovare....

In Esclusiva *Titoli Hentay per Pc*

vietati ai minori di 18anni

Uscite Dreamcast

USA: 1°febbraio Wild Metal -Crazy Taxi -Rainbow Six **9 febbraio** NHL2K **16 febbraio** MDK2 - Deep Fighter - Toy Story 2 - Space Invaders **20 febbraio** ECW: Hardcore Revolution -Dead or Alive 2 **in febbraio** Dark Angel- I-Spy Operation Espionage - Striker Pro 2000 Climax Landers **in marzo:** Resident Evil: Code Veronica - Renegade Racers - VIVA Soccer -Draconus: Cult of the Wyrm -Nightmare Creatures 2 - Rayman 2: The Great Escape-Monster Breeder

JAPAN: fine gennaio 7 Mansions-Bird Cage Kapitel 3 -Undercover AD2025 Kei -Crazy Taxi -Roommania #203 **3 febbraio** Super Magnetic Niu Niu -Resident Evil: Code Veronica- **10 febbraio** Pop 'N Muisc 3 Append Disk- **17 febbraio** Sega GT -Treasure Strike -Dance Dance Revolution 2nd Mix - **21 febbraio** Dead or Alive 2 -Carrier - **24 febbraio** Aero Dancing F -Sakura Wars Drama Volume: Oogami Ichiro -Golem no Maigo **in marzo** Virtua Cop 2 - Shanghai Dynasty -Puzzle Bobble 4 -Surprise Man 2000: Viva! Festiva!-Vigilante 8: Second Offense - Rayman 2: The Great Escape -Twinkle Star Spirits -Sentimental Graffiti 2 - Lake Master Pro for Dreamcast Plus! -Spirit Machine Live Red -World Neverland 2 Plus - Puruto Republic Story -Advanced Daisenkyaku (Iron Storm III) The King of Fighters '99: Evolution

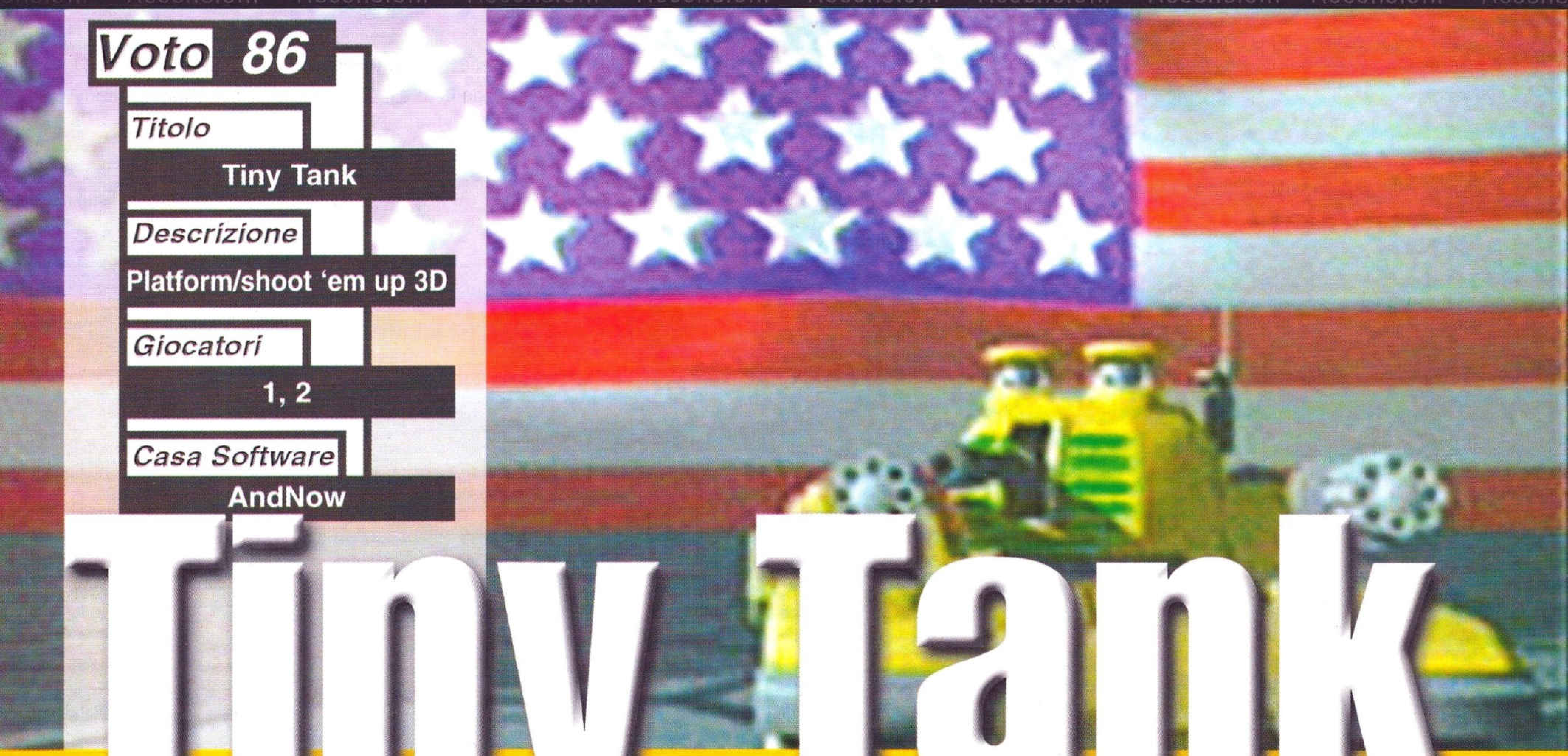
KIT DI MODIFICA DREAMCAST MULTICODE

ACCESSORI DREAMCAST

DC-PSX Controller adapter -Virtual -On Special Controller -Puru puru pack 16M memory card compatibile -Link cable system per VMS - Original Joypad-tastiera-Ascii pad per Fighting games

......e ancora per la sezione portatili

TUTTI I LOGO MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO



Voto 86

Titolo
Tiny Tank

Descrizione
Platform/shoot 'em up 3D

Giocatori
1, 2

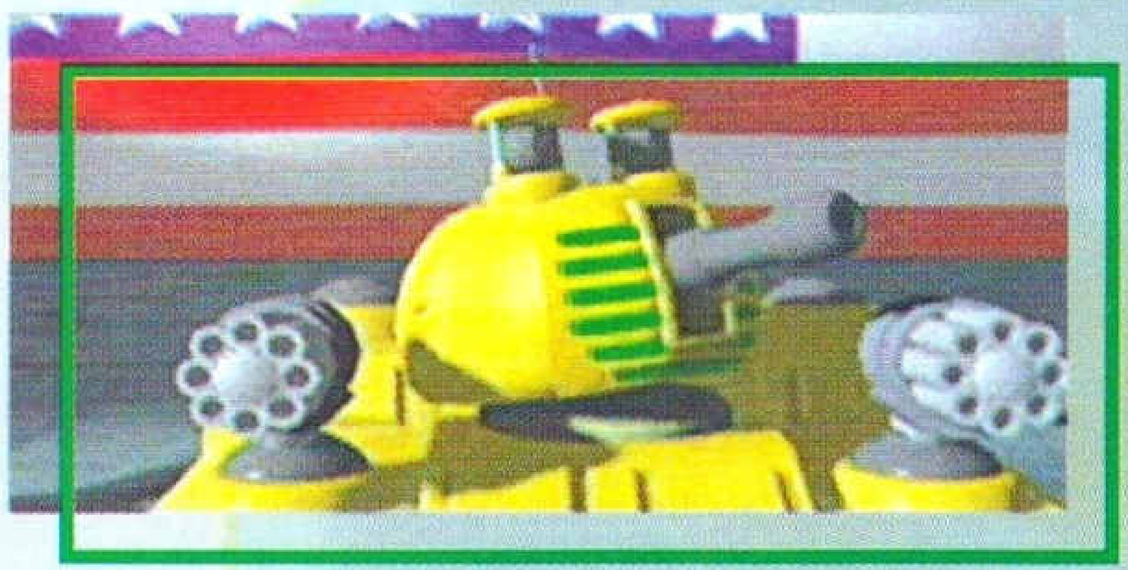
Casa Software
AndNow

Tiny Tank

"Ma dove vai robottino?" "Sono Ca77&ttini miei...BLAM! BLAM! BLAM! BLAM!"

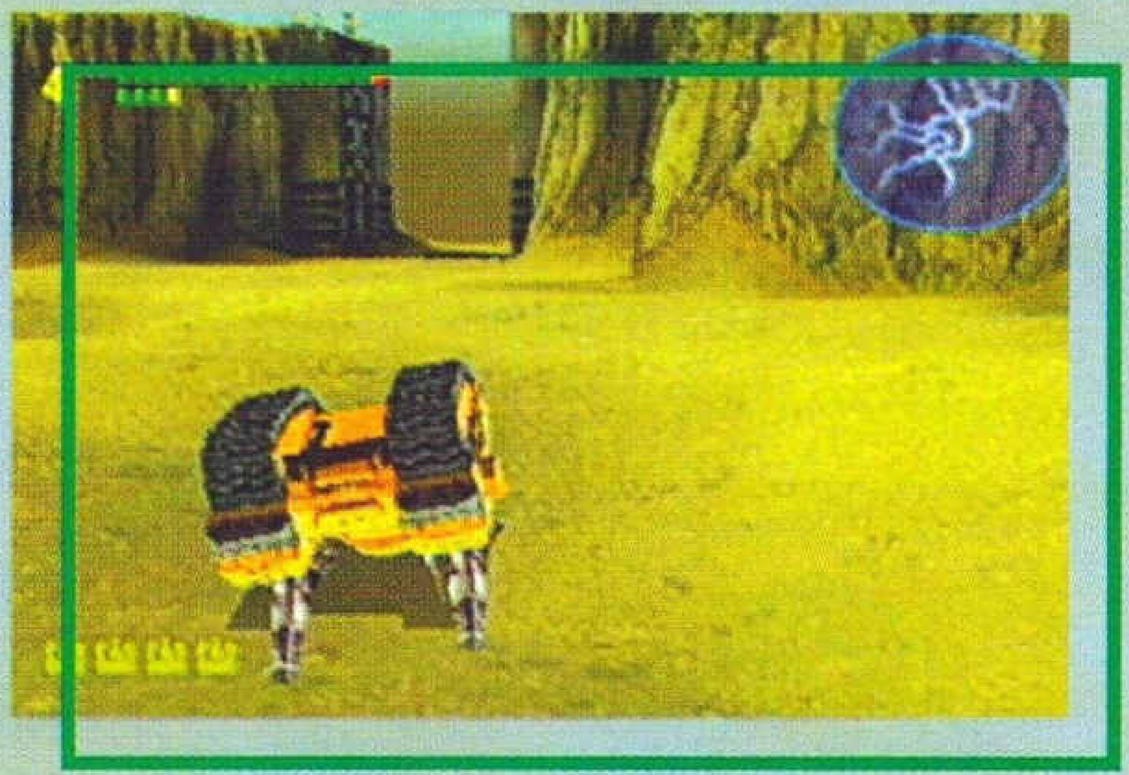
Una gestazione di due anni!

Tanto abbiamo dovuto attendere per poter vedere il tanto sospirato Tiny Tank. Un prodotto che sembrava dovesse nascere come qualcosa di completamente diverso da quello che in realtà è ora. Tiny Tank è il nome di un piccolo e simpatico carro da battaglia senziente giallo...A dire il vero lui desidererebbe essere nero e cromato, con spuntoni vari e irto di armi, il problema è che Tiny nasce per essere qualcosa di differente da ciò che in realtà diviene...



Che razza di nome per un carro da battaglia!

Ambientato quasi duecento anni nel futuro, Tiny Tank narra le vicissitudini del nostro robottino da combattimento (lo dico solo perché lo fa imbufalire, in realtà si tratta di un carro da battaglia). Cento anni prima dell'epoca di gioco (come avremo modo di apprendere dai vari flashback a nostra disposizione), il buon Tiny viene selezionato per essere la mascotte di un programma politico volto a far combattere le macchine al posto dell'Uomo...Nel corso della preparazione della campagna pubblicitaria però, accade un incidente: Mutank, segretamente a capo delle macchine, mette fuori combattimento Tiny, che rimarrà congelato per cento anni. Rapidamente e

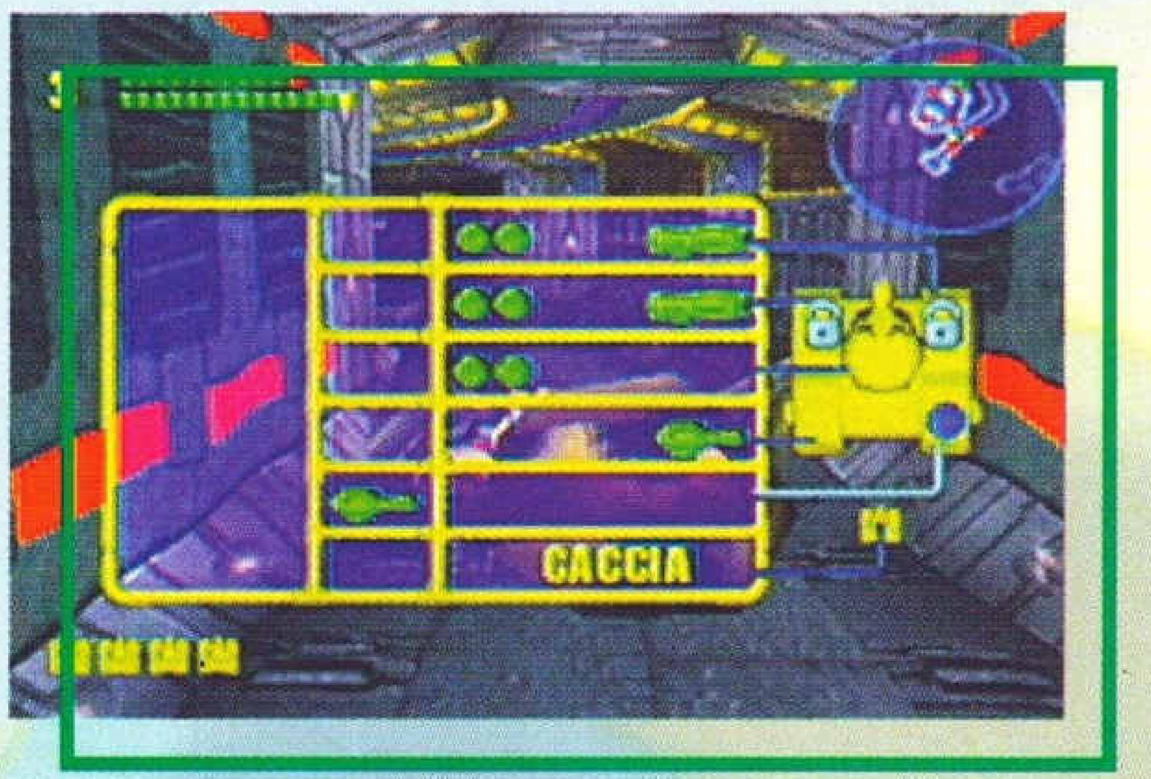


Pur essendo un carro armato, Tiny Tank è in grado di compiere tutta una serie di rimarchevoli evoluzioni acrobatiche. Questa è stata scattata durante il suo famoso periodo "rivoluzionario".

Primo impatto

Tiny è coloratissimo e divertente da guardare, ma sicuramente da ascoltare... Forse troppo, nel senso che su di una struttura di gioco non eccezionale sembra che si sia voluto investire per creare un sottofondo sonoro e vocale che tocca piacevoli vette di umorismo, ma sinceramente se era questo che volevamo avremmo potuto noleggiare un film di Mister Bean e poi un bel gioco! Tiny è un buon gioco e lo dimostra nei primi livelli...solo che quelli dopo sono praticamente identici ai precedenti, come concetto.

senza incontrare opposizione degna di nota, le macchine di Mutank soggiogano il pianeta: le forme di vita organiche e gli Umani superstiti vengono costretti a rifugiarsi nel sottosuolo. In seguito Tiny viene risvegliato e riequipaggiato e una volta messo al corrente del piano di Mutank (aspirare tutto l'ossigeno dall'atmosfera terrestre per impedire il sorgere della ruggine) spedito a fermare le macchine senzienti.



Ok, ok, e ora cosa faccio?

Il gioco è articolato in 25 missioni, una per ciascun livello, spesso composte da una serie di differenti obiettivi che devono essere raggiunti dal nostro trabiccolo blindato. La maggior parte delle volte si tratterà di raggiungere un determinato luogo o distruggere un particolare oggetto o avversario... Assolutamente nulla di nuovo nel genere. Il gioco è strutturato in una serie di livelli che devono essere esplorati, con una visuale posta subito dietro la torretta e il motore di Tiny. Il gioco però è fracassone, colorato, buffo e rumoroso. I carri vanno in giro saltando e rimbalzando: ballano, ballonzolano, barcollano. Esplosioni colorate, tonalità sgargianti e ambienti variopinti. A condire il tutto, come nei migliori viaggi di piacere, abbiamo una radio: quella di Mutank,il quale intrattiene il proprio pubblico robotico con un talk show sulle problematiche della moderna cibernetica, alternando dialoghi a colonne sonore musicali. E in aggiunta abbiamo il nostro loquace carro da battaglia giallo, sempre pronto a commentare (ma in modo moderato, grazie al cielo) le varie situazioni a cui va incontro. Immancabili e onnipresenti sono le centinaia di corridoi e stanze da visitare, ognuno con la sua minaccia più o meno nascosta, la sua trappola o la sua piattaforma mobile.

Potendo scegliere

Personalmente opterei per uno dei tanti capitoli della saga di Crash Bandicoot. Magari un pelo differente e meno "Tankesco", certo, pero ne ha di cose da offrire! Se invece volete la potenza corazzata e la possibilità di configurare la macchina da guerra (ma umorismo zero e vi serve un altro approccio) Armored Core potrebbe essere un sostituto...In più si può sempre ripiegare su Rocket: Robot on Wheels!

Un simpatico labirinto costellato da simpaticissimi massi rotolanti: mangia bile calda Professor Jones! Come fare a risolvere la situazione? Blastare tutto quello che si muove. E anche le cose ferme ma con aspetto sospetto.

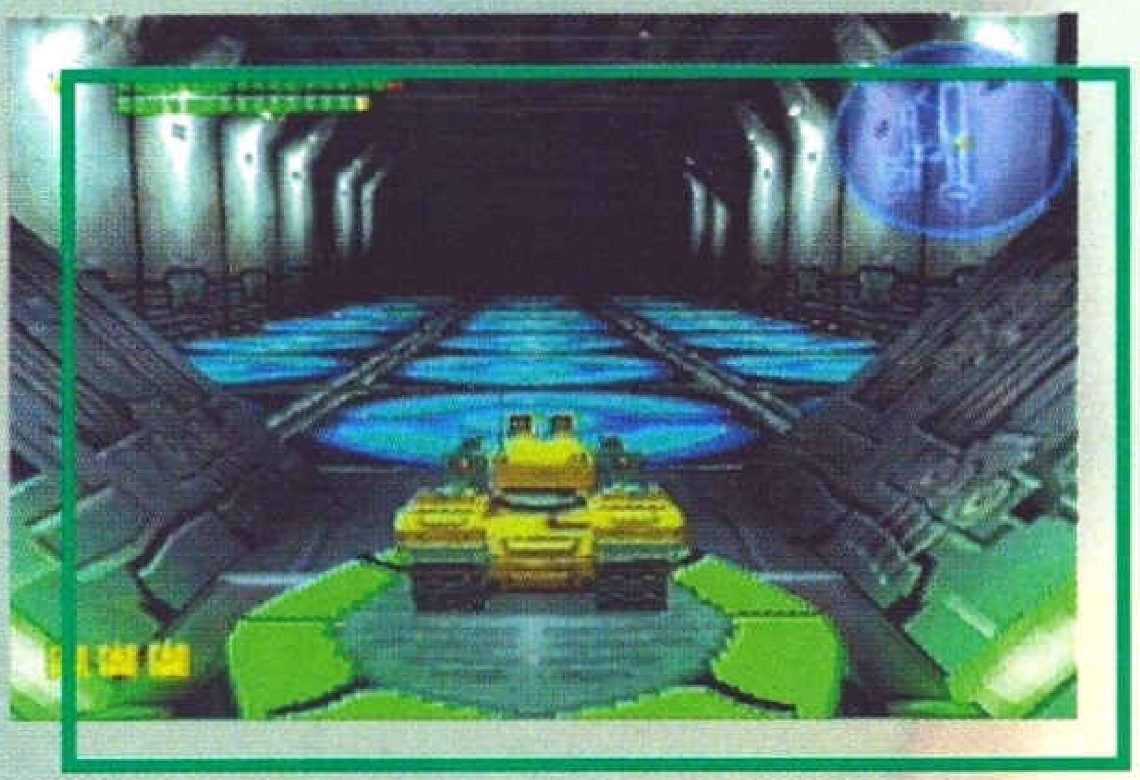
Il sonoro

L'elemento sonoro del gioco, come già detto, è davvero divertente. Innanzitutto è tramite questo che possiamo effettivamente capire l'antefatto di Tiny e il motivo del suo comportamento, e poi perché è davvero ben fatto. Non parlo tanto degli effetti sonori o della musica, quanto dei dialoghi e dei testi. Le battute sono davvero divertenti, e degne di una sit-com, e poi eccellente è la scelta di fare imprecare Tiny in modo estremamente umano e di...censurarlo. Lo sentiremo quindi rispondere alle varie situazioni in fase di provino (tra una missione e l'altra), esponendo le proprie opinioni e commenti in modo naturale...Troppo naturale, considerato che vengono sempre censurate da un sonorissimo BEEEP!

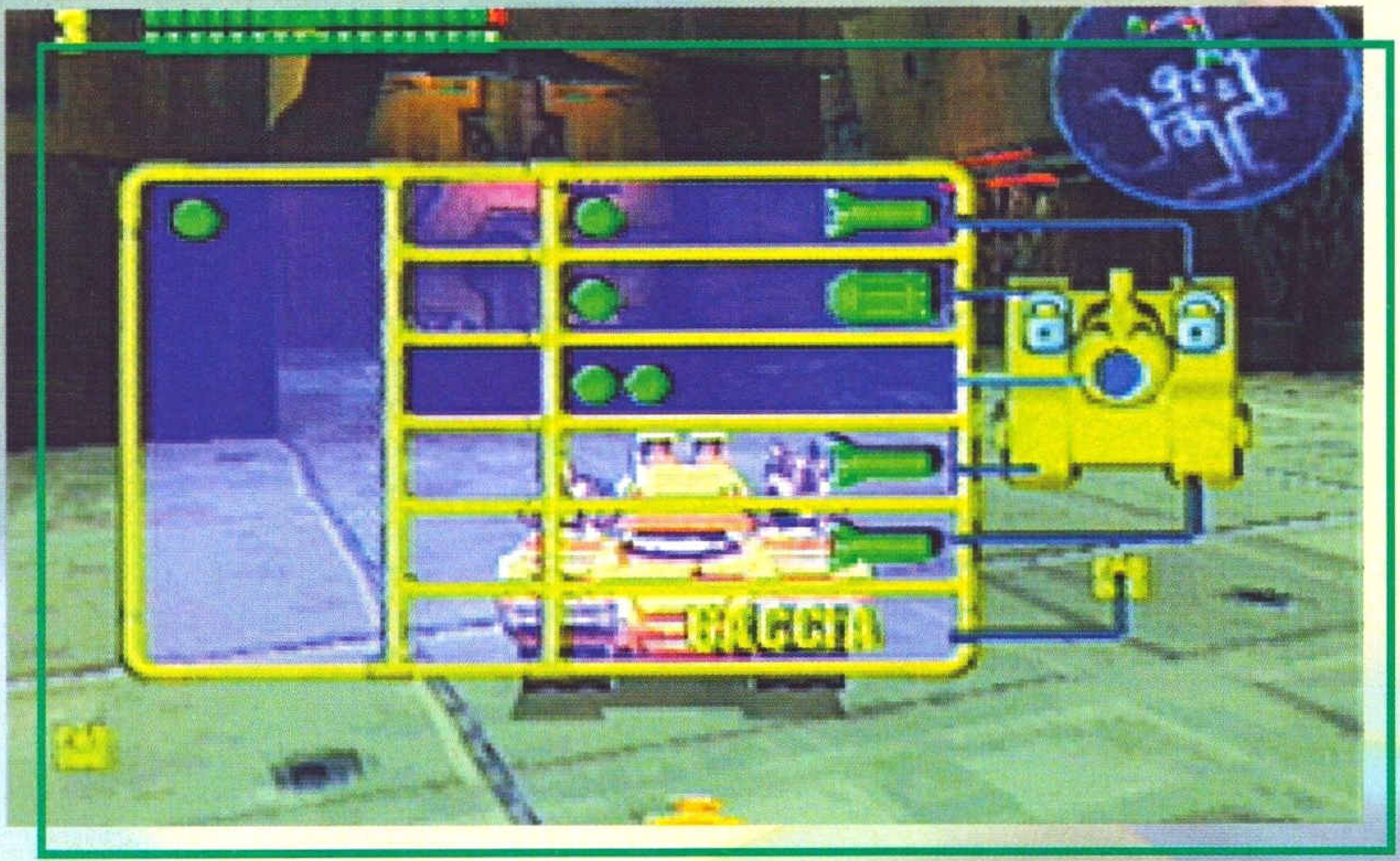
Christian "M-577 è meglio" Antonini

Pro e contro

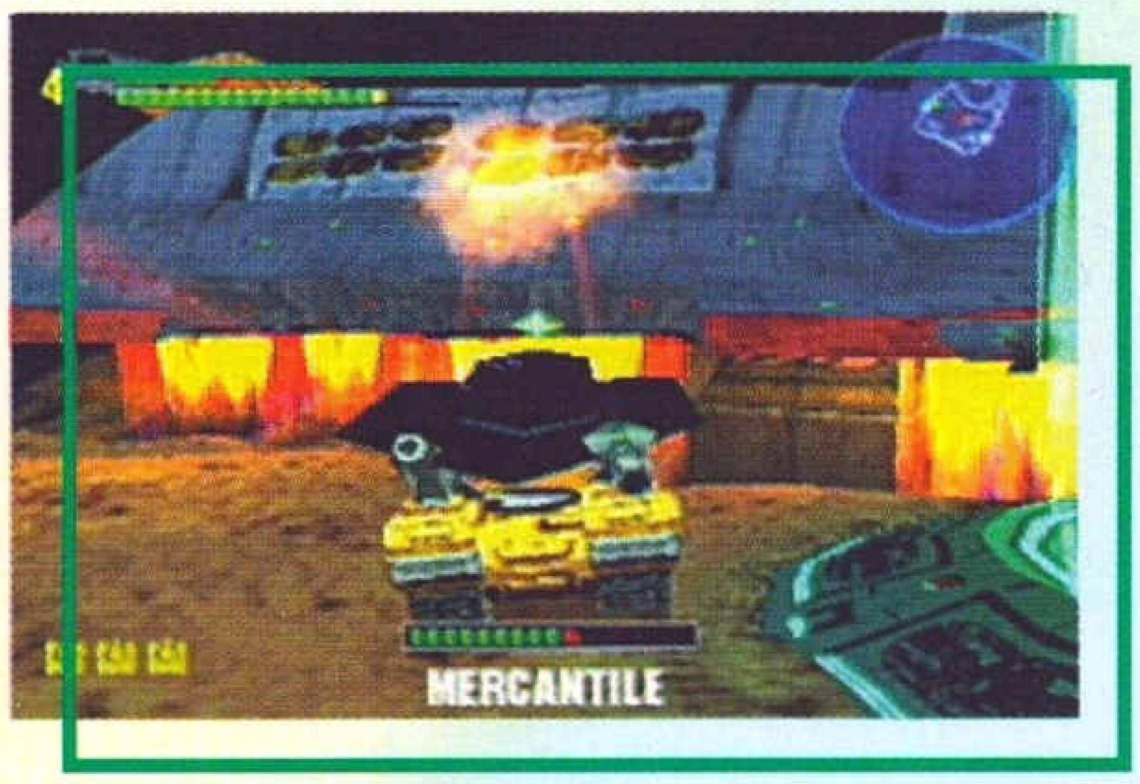
Una carta vincente è data dal fatto che sebbene lo chassis base di Tiny rimanga lo stesso di missione in missione, nel corso di ogni impresa si possono raccogliere armi e "cervelli" con i quali configurare il proprio profilo operativo. Tiny ha quattro punti su cui installare le armi. I "cervelli" servono a potenziare efficacia, portata, precisione e danno dei sistemi d'arma montati e possono essere allocati a ciascuna delle quattro postazioni d'arma, al cannone principale in torretta o al deposito di carri-pod. Oltre ai normali movimenti di un carro, TT può schivare e rotolare, saltare con degli speciali motori a razzo o ruotare la torretta per sparare in direzioni differenti da quella di marcia.



Purtroppo però, tra tutte le missioni viste non ne ho trovata una che fosse concettualmente nuova: si tratta effettivamente di roba già vista, che per quanto divertente, se non siete quasi alle prime armi, potrebbe lasciarvi un po' indifferenti dopo alcune ore di gioco. Attenti a cercare quanto più nanometallo possibile: vi fornisce altre vite. Per fortuna possiamo sempre salvare dopo ogni missione!



Lo schema per la gestione dei differenti sistemi di arma e per l'allocazione delle relative migliorie: uno dei punti di forza del gioco. Armi e Cervelli possono essere combinati per ottenere performance migliori.



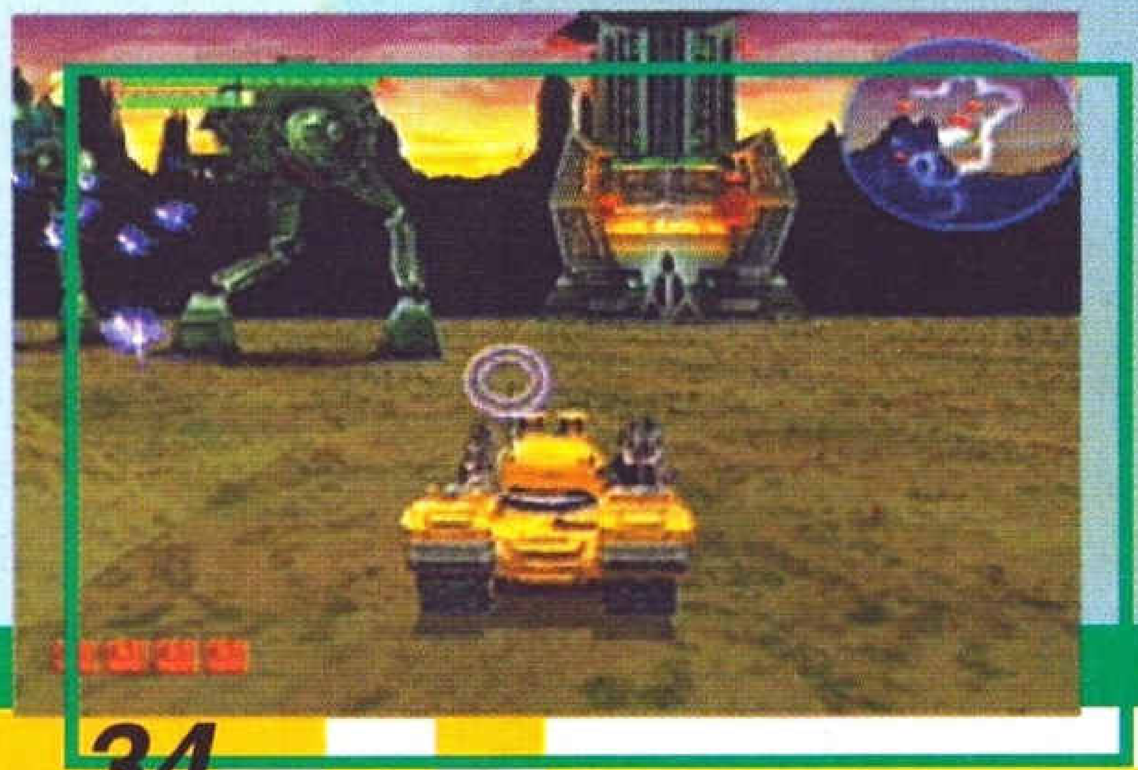
Non tutti i bersagli sono vulnerabili ad attacchi ordinari: spesso dovrete inventarvi qualcosa di fuori dalla norma! In questo caso per distruggere il Mercantile dobbiamo eliminare i pod di carico.

Tank battle!

Tiny vi permette anche di sfidare un amico. Ottima è la possibilità di scegliere tra un discreto numero di mappe dove affrontarvi, ma peccato per il fatto che le armi e i cervelli disponibili siano scarsini....Un numero maggiore di elementi e questa modalità diventava uno spasso. Comunque si tratta di qualcosa di decisamente ghiotto, un'opzione che merita di essere presa in considerazione.

PlayStation

Moderatamente divertente. Certo, avendolo atteso per due anni e vedendo un risultato che per quanto buono non è certo eccezionale si rimane un pochino perplessi, Non è assolutamente il giocone definitivo che vi farà passare notti insonni, ma se non siete cosi esperti di giochi di questo tipo e se state cercando qualcosa di divertente e non particolarmente impegnativo dal punto di vista intellettuale saltate a bordo.



Approfittate della possibilità di configurare le armi di Tiny per avere la migliore combinazione di armi disponibile...un consiglio: non distribuite i Cervelli in modo uniforme, ma allocateli alle armi che pensate vi serviranno davvero in un dato momento!

PlayStation					
	Grafica	85	Giocabilità	88	86
	Sonoro	88	Longevità	82	

...Controllo Totale!

TOP DRIVE ROADSTER PS441
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 2 PS430
PSX
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE 3 PN429
PSX-N64
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.
PEDALIERA OPZ.
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE JT426
PSX-N64-SAT
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

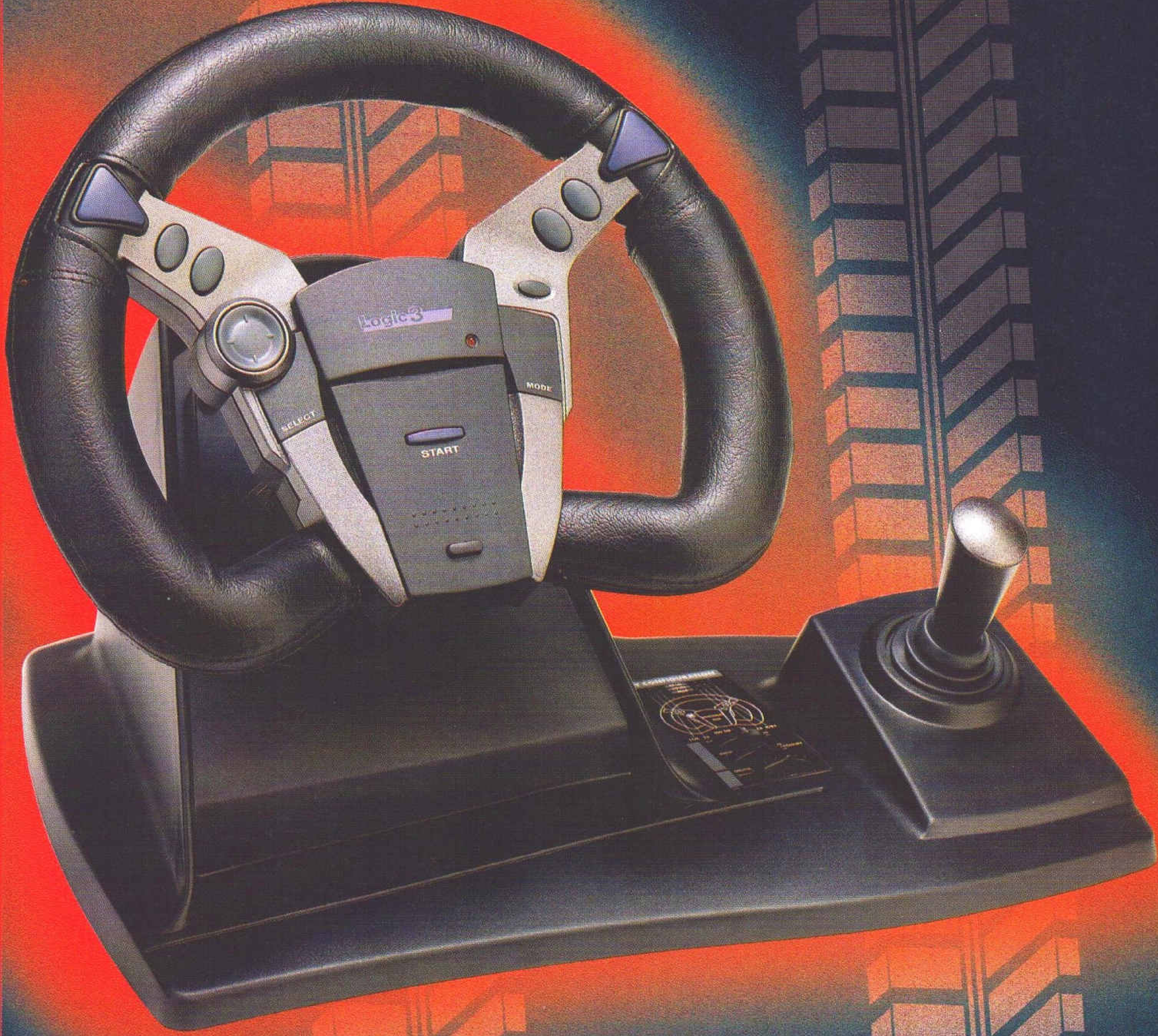
TOP DRIVE GTO PS435
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE SPRINTER PS436
PSX
DUAL SHOCK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

TOP DRIVE REACTOR PS440
PSX
DUAL SHOCK
FORCE FEED BACK
PEDALIERA OPZ.
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 8'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE JT226
PC
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERALEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

PC TOP DRIVE 3 PC229
PC
PEDALIERA
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE
LEVA O ALETTE CAMBIO OPZ.



TOP DRIVE PLUS PN428
PSX-N64
DUAL SHOCK
COPRIVOLANTE IN PELLE
PEDALIERA
LEVA O ALETTE CAMBIO
VOLANTE DA 10'
AUTO CENTRATURA
SELETT. ANGOLO DI ROTAZIONE

Logic 3

Distribuito da: TEKNOS TRADING s.a.s. Via Argine Destro località Trexenda - 18100 Imperia
Tel. 0183 - 78.41 Fax 0183 - 784.299 Fax Verde Ordini Clienti 800-logic3
E-mail info@teknos.net http://www.teknos.net

Voto 89

Titolo
Soul Fighter

Descrizione
Pornografico. Ci avete creduto, eh?

Giocatori
1

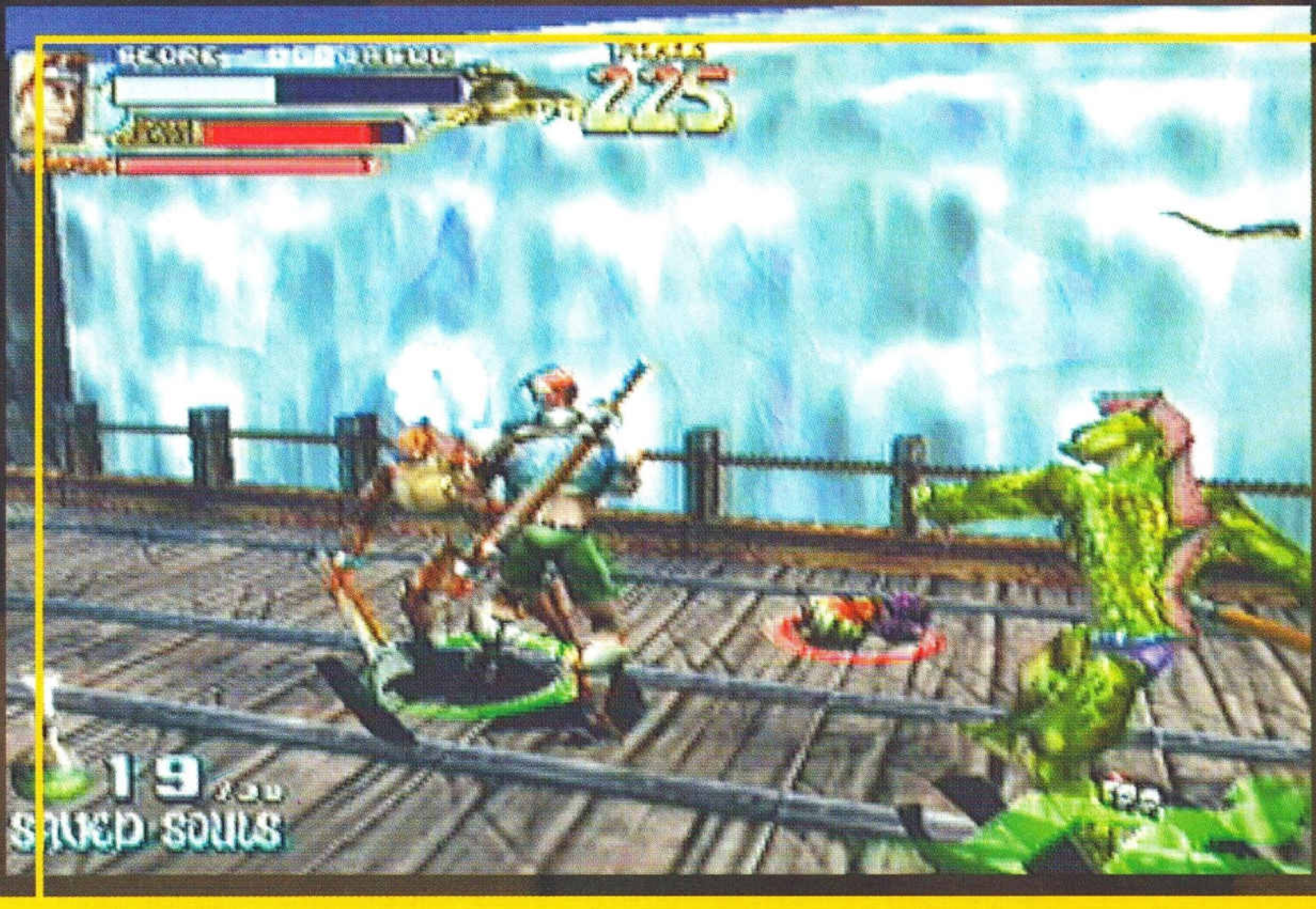
Casa Software
Toka

Soul Fighter

Cercasi anima nuova o usata: telefonare al sig. Altus orario ufficio. No perditempo.

Storia di una famigliola fortunata

Il grosso & possente re Valmek sposò, all'età di 25 anni, la regina Antea, un gran tocco di ragazza. La coppia felice ebbe due figli, cui diedero nome di Sedan e Felies e che, dopo aver appreso come si chiamassero, tentarono il suicidio (ho un bel coraggio a scrivere certe cose proprio io, eh?). Che non riuscirono a portare a termine, ma la cosa no fu che un breve inconveniente: Sedan, infatti, morì accidentalmente solo qualche anno dopo, durante una battuta di caccia in suo onore. Accecati dal dolore, ma soprattutto dal fatto che non avevano acceso la luce, Antea e Felies stipularono un patto con le forze del male, affinché queste riportassero in vita Sedan. Ma, ovviamente, le cose non andarono come i due avrebbero voluto; sia la regina che suo figlio vennero esiliati e la spia Sayomi venne messa sulle loro tracce, mentre il giovane Altus, figlio di un uomo assassinato da Felies, si mette in caccia per vendicarsi. In tutta questa storia c'entra anche un tale Orion, il mago più

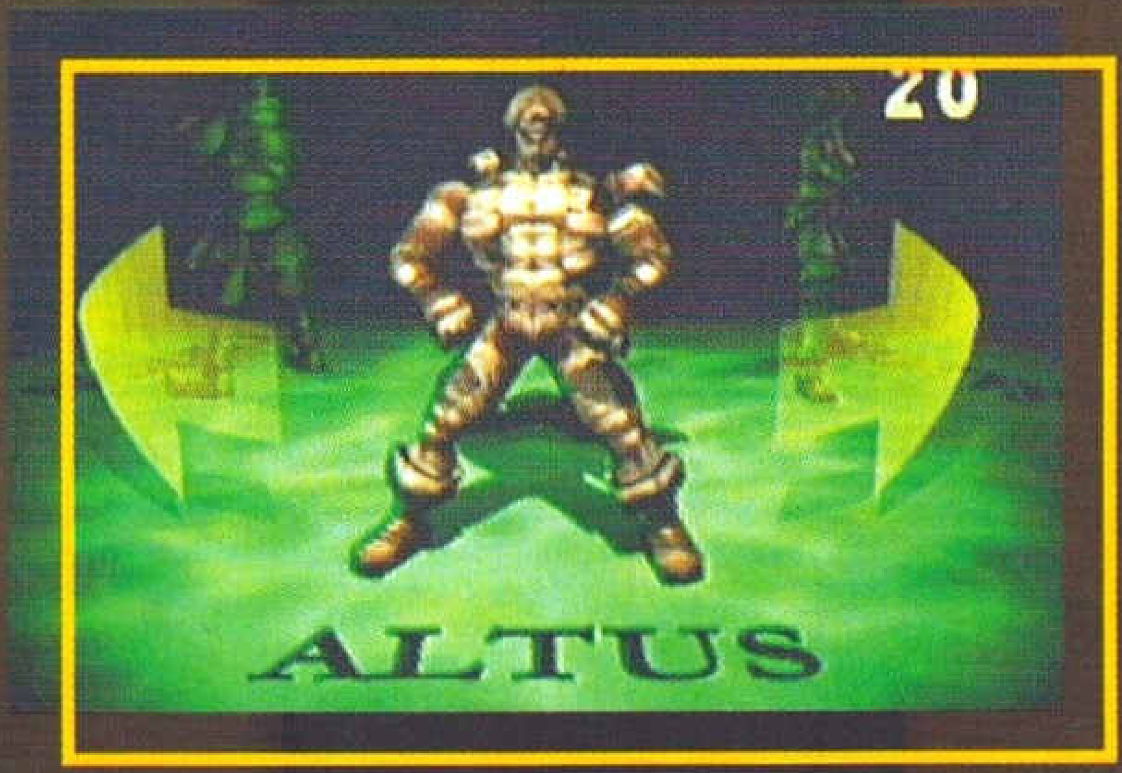


Db-Line
TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA GRAPHIC KIT SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
www.dbline.it/mhtm/grapkit.htm
Collection
THE ORIGINAL Graphic Kit
Graphic Kit®
SCEGLI TRA 25 FANTASTICI KIT
ADESIVI IN PVC E PERSONALIZZA
LA TUA PLAYSTATION
L. 24.900 !!
Graphic Kit
NOVITA' Graphic Kit Dreamcast
CRASH BANDICOOT, SPYRO AND RELATED CHARACTERS & © 1999 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS INC. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS LICENSING INC. ALL RIGHT RESERVED.
TUTTI I NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090
INTERNET: www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it
PlayStation
PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE
PRODOTTO REALIZZATO DA:
Promo Video S.r.l.
www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

potente del posto, che decide i mettersi in viaggio per sventare la maledizione che trasforma gli uomini in mostri e riportare la pace nel mondo.

Se un'anima è prigioniera...

...Bisogna liberarla, direte voi. Ma come? Orion suggerisce a Altus e Sayomi un sistema molto carino per salvare gli uomini tramutati in bestie feroci e liberarne così l'anima: prenderli e inchiavicarli di mazzate. Metodo questo che fornisce un'ottima giustificazione per mettere insieme un picchiaduro a scorrimento, ed è proprio quanto hanno fatto alla Toka con questo Soul Fighter. Ma come si risolve tutto questo in termini di gioco? Fondamentalmente, con la più classica delle soluzioni, un metodo ampiamente collaudato da anni e qui ripreso con successo. Scegliete il vostro personaggio tra Altus, Sayomi e Orion e buttatevi nella mischia, massacrate i nemici e riempiteli di calci e pugni. A tal proposito, vale la pena di spendere due parole riguardo la struttura di gioco. Soul Fughter è un beat 'em up a scorrimento tridimensionale, e fin qui ci siamo; quello che lo differenzia da molti suoi concorrenti è la grande enfasi posta sulle combo realizzabili tramite le concatenazioni di calci e pugni. In sostanza, il tipo di danno che potete infliggere al nemico è determinato essenzialmente da due fattori: la parte del corpo in cui colpirete il nemico e la lunghezza della combo che riuscirete ad inanellare. Il primo elemento è quasi una novità (già visto nel pessimo Rise of the Robots) che il manuale di istruzioni sbandiera allegramente: a seconda della parte del corpo che la vostra centra raggiunge, il nemico subirà una differente entità del danno. Il secondo elemento, invece, si spiega da sé. Man mano che effettuerete degli attacchi con successo, si riempirà un'apposita barra, che, una volta piena, vi permetterà di portare degli assalti concatenati più prolungati del normale. È possibile realizzare combo mettendo una dietro l'altra un po' tutte le mosse possibili,



La schermata della selezione dei personaggi non è tra le più felici...

I mostri di fine livello sono grossi e resistenti: dovrete realizzare le combo più efficaci per abbatterli.

Primo impatto

Lo schermo delle opzioni vi permette di scegliere tra le modalità arcade e adventure, ma l'unica differenza apprezzabile tra le stesse consiste nel fatto che nella prima potete cambiare personaggio dopo ogni livello. Per il resto, non ci sono caratteristiche insolite; le basi del gioco si imparano facilmente e potete trovare per la strada delle pergamene che vi spiegano alcuni particolari riguardanti quello che potete fare.

Dreamcast

Non è un brutto gioco, anzi. Eppure, per certi versi, è un'occasione mancata. Perché non si può giocare in due? È un difetto che toglie davvero parecchio alla qualità complessiva. Per il resto, nessuna magagna particolare: il Dreamcast, tecnicamente parlando, può fare più di così, ma quello che c'è non è certo fatto male. Le mosse ci sono e sono anche interessanti. Ripeto, peccato per l'assenza del multiplayer, che avrebbe potuto fare di questo titolo un capolavoro.

Dreamcast	Grafica	85	Giocabilità	90	Dreamcast	89
	Sonoro	80	Longevità	88		

dalle comuni sequenze di calci e pugni, fino agli attacchi in volo, molto utili per sbarazzarsi di qualche nemico se il loro numero si fa troppo soverchiante. Non mancano bonus vari (contenuti in appositi forzieri o lasciati cadere dai nemici), tra cui gioielli e gemme (che rappresentano il punteggio) e cibarie assortite (che vi restituiscono un po' di energia).

Le testate in faccia non si possono dare

Ed è un peccato ma, fortunatamente, Soul Fighter ha altri pregi, che fanno dimenticare

Usare le armi che vi portate dietro vi permetterà di ricorrere a colpi più devastanti del solito.

questo difetto. Allora, la grafica non è affatto mele. I poligoni sono ragionevolmente curati, seppure a tratti un po' grezzi, e gli effetti di luce e ombra sono resi discretamente. Le animazioni non presentano problemi di alcun tipo e la velocità di gioco è ragionevole. Nel complesso, direi che il Dreamcast non è stato spremuto fino in fondo, ma comunque non ci si può lamentare. Problemi evidenti non ce ne sono, e i livelli di mazzate sono spesso inframezzati da filmati di buona qualità, anche se, per la verità, nessuno ne avrebbe sentito la mancanza, se non ci fossero stati.
Il sonoro non è realizzato male. Musiche ampiamente decenti, effetti nella media e un parlato quantitativamente scarso, ma realizzato dignitosamente. Nel complesso, un sonoro di buon livello, ma un po' troppo "nella media" per spiccare veramente. Niente di grave anche qui, ma nemmeno niente di straordinario.
La giocabilità si assesta su livelli alti ma non quanto sarebbe stato lecito aspettarsi. Intendiamoci, i personaggi si controllano senza alcun problema, non ci sono difficoltà nel puntare i nemici e le mosse sono presenti in ampia quantità e le combo riescono ad essere interessanti fin da subito. Gli avversari non hanno un'intelligenza artificiale particolarmente sviluppata (ma migliorano con il tempo), ma questo difetto è compensato dalla grande quantità degli stessi e dalla loro resistenza. In breve, dovrete usare fin da subito le combo più efficaci che riuscirete a mettere insieme, o i nemici si accumuleranno in quantità preoccupante. Unico vero, enorme difetto di questo titolo è l'impossibilità di giocare in due. Non capisco perché così tanti picchiaduro a scorrimento manchino di una modalità multiplayer. Problemi di gestione della telecamera? Possibile, ma, da che mondo e mondo, due giocatori sono meglio di uno, soprattutto quando si vuole mettere insieme una bella rissa virtuale. Che dire? Soul Fighter è senz'altro un titolo divertente, ben congegnato e abbastanza longevo; se siete alla disperata ricerca di un bel picchiaduro, questo può essere un acquisto gradevole.

Potendo scegliere

Power Stone è un ottimo picchiaduro a scorrimento ed è senz'altro migliore di Soul Fighter. Per quanto riguarda le altre alternative, potrei citare Berserk, imperdibile se siete fan del fumetto e carino altrimenti, ma anch'esso gravato dall'impossibilità di giocare in due (sarà una moda?). Ho visto in giro anche la versione Dreamcast di Fighting Force 2, ma, se somiglia a quella per PlayStation, sia Soul Fighter che Power Stone che Berserk sono molto meglio.

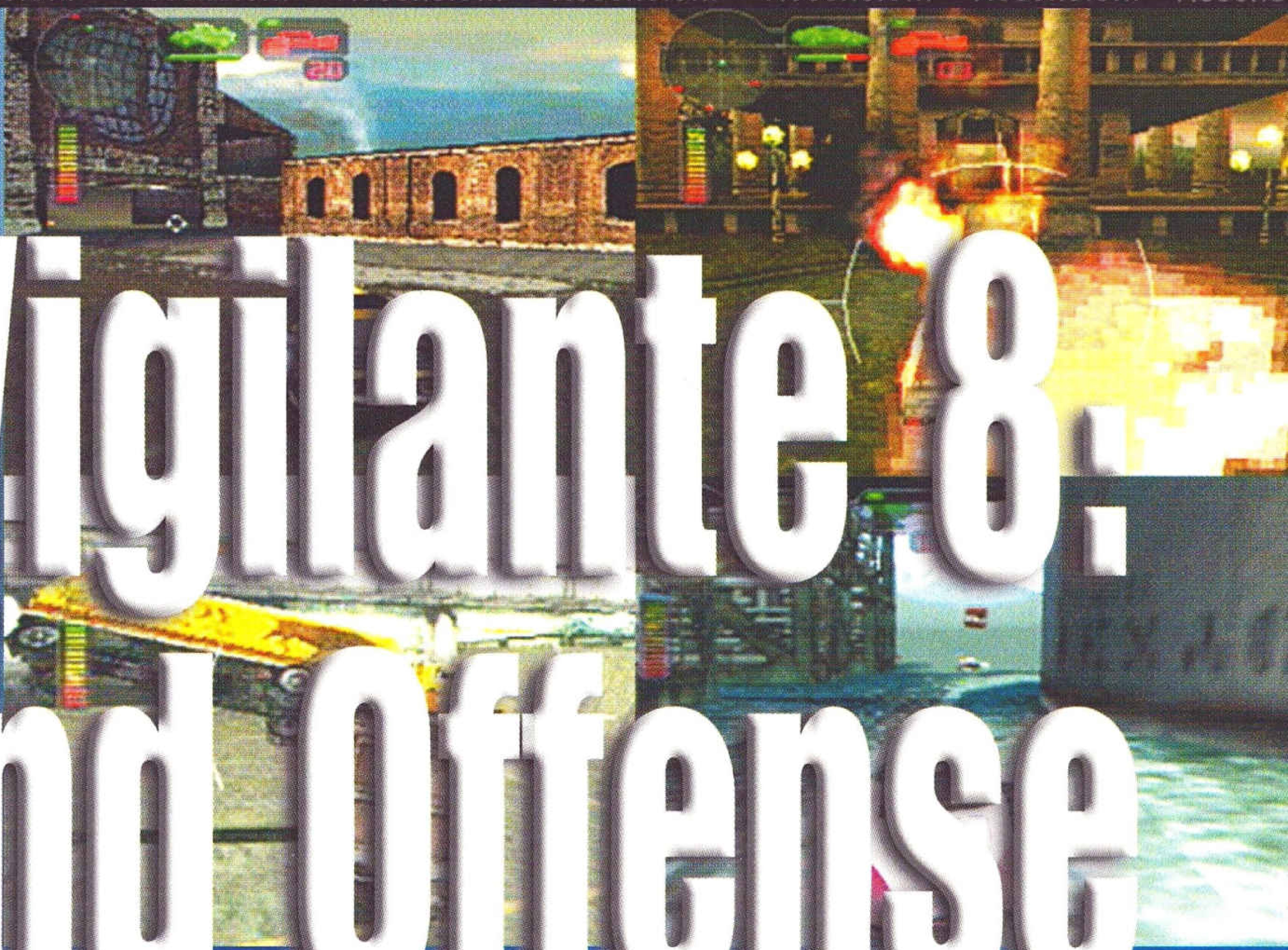
Voto 88 | 87

Titolo
Vigilante 8: Second Offense

Descrizione
Sparatutto stradale

Giocatori
N1 - 4 (N64) / 1- 2 (PSX)

Casa Software
Luxoflux Corp.



Vigilante 8: Second Offense

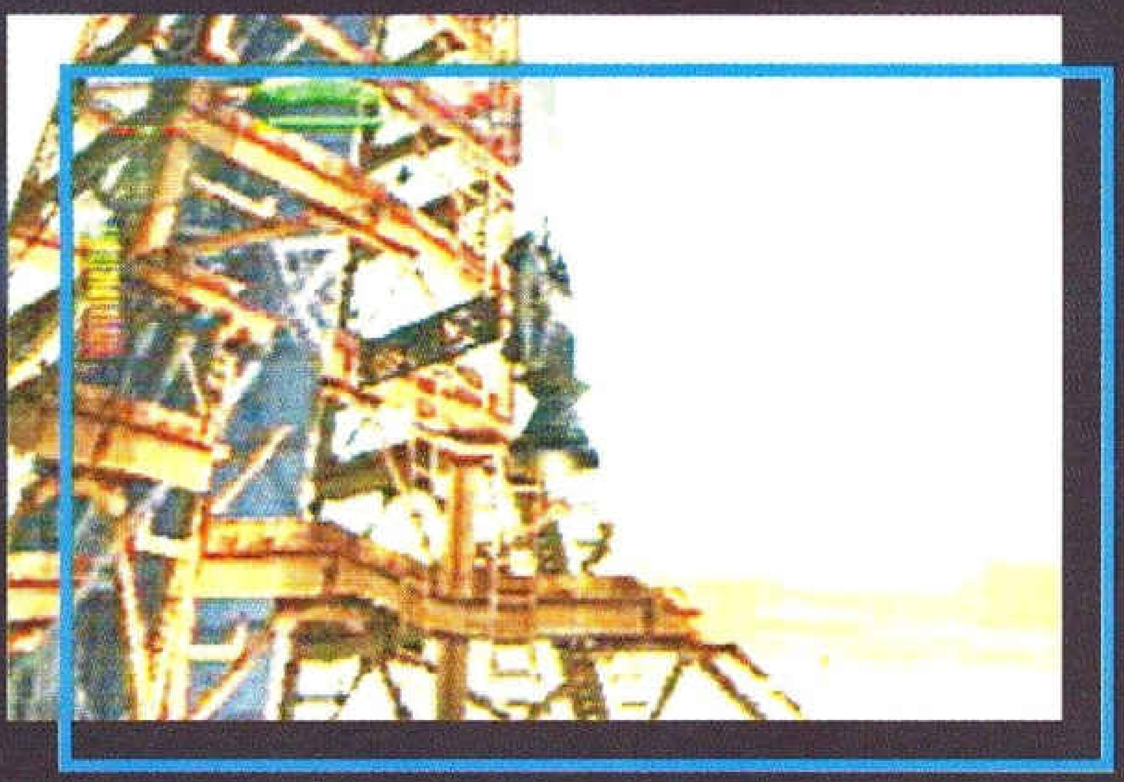
Anche i videogame possono essere istruttivi. Bastano poche partite a Vigilante 8 e capirete che il miglior modo per affrontare il traffico cittadino è con un bel lanciamissili sul cofano...

Le strade della paura

Luxoflux e l'arte dello sterminio, ovvero Vigilante 8 parte seconda. E' passato circa un anno e mezzo dalla versione PSX di Vigilante 8 (dodici mesi per quella N64) e in questo periodo Luxoflux ha avuto modo di rivedere diversi elementi del gioco. Ovviamente, come ci suggerisce il titolo, questo Second Offense è la naturale evoluzione del gioco precedente, con il quale condivide diversi elementi. Ma possiamo davvero parlare di un nuovo capitolo della saga o siamo di fronte a Vigilante 8 1/2 ? Scopriamolo insieme. La ricetta di base è rimasta la stessa; c'è il solito gruppo di cattivi (i Coyote), l'altrettanto solita squadra di buoni (i Vigilante) e tante belle macchinine con cui andare a prendersi a craniate. Una

Volare non è difficile, il problema è atterrare

Vai Freewilly!



Il primo razzo a benzina verde...

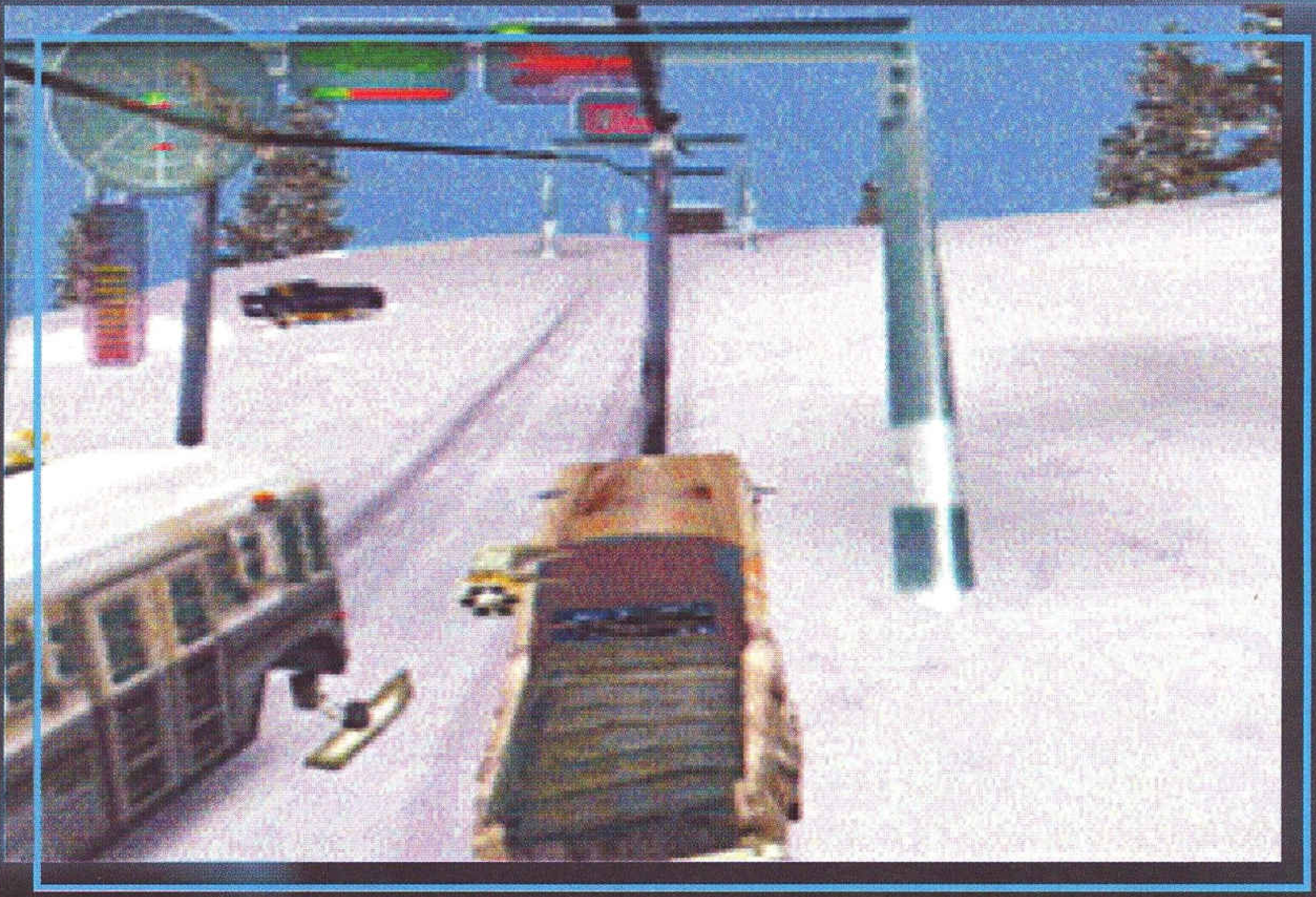
specie di Quake II con le ruote, dove fucili e mitragliatori hanno lasciato il posto a missili a ricerca e lanciafiamme, mentre le oscure costruzioni dell'impero Strogg, sono state abbandonate in favore di alcune località dell'America settentrionale. Anche in quest'occasione si è scelta la stessa intrigante atmosfera anni '70, così come la struttura di base del sistema di bonus e quella del gioco in gruppo.

Primo impatto

Scendere in una delle grandi arene di Vigilante 8 non richiede che un paio di secondi. Senza volersi impegnare subito nelle missioni Quest, la modalità Arcade permette di essere già dietro a sparare dopo aver superato giusto due schermate. Il primo impatto, vista la tipologia di gioco e la frenesia dell'azione, è sul modello "doccia fredda", dopo trenta seconda o si sono memorizzati i comandi o si è investiti da una pioggia di proiettili avversari. Da qui in poi è tutto divertimento; si comincia a studiare la diversa efficacia delle armi, si prende confidenza con la dinamica dei veicoli e, mentre le carcasse fumanti dei nemici ci scorrono vicine, l'adrenalina comincia a fluire copiosa.

Potendo scegliere

Su PSX il diretto concorrente di Vigilante 8 è sicuramente Twisted Metal e, più in generale, tutti i titoli in cui l'obbiettivo è un'allegra demolizione delle macchine altrui. Second Offense è comunque un bel passo più avanti rispetto alla serie Twisted Metal, giunta (se la memoria non mi inganna) ormai al quarto, inconcludente episodio; graficamente migliore, Vigilante 8 può in ogni caso contare su una maggiore cura e un miglior game play, che lo rendono un buon modo per affrontare questo genere per la prima volta. In casa Nintendo, oltre ai due titoli della serie Vigilante, il genere non è mai stato oggetto di particolare attenzione, di racing game se ne contano parecchi ma tutti orientati verso filoni più tradizionali.



Ecco un esempio della maggiore interattività delle arene di gioco, in questo caso stiamo usando uno degli impianti di risalita per inseguire uno dei nostri nemici

Insomma, a una prima occhiata sembra che in sedici mesi Luxoflux non si sia spinta poi così lontano da quanto già visto, ma basta scavare appena sotto la superficie per accorgersi che i cambiamenti ci sono stati e non di poco conto. Benché ci sia lo stesso squadrone di personaggi uno più svitato dell'altro ed alcuni (come Molo) ripresi direttamente dal primo episodio, il design dei veicoli è stato oggetto di un attento restyling e, grazie anche alle migliorie apportate al motore grafico, ora

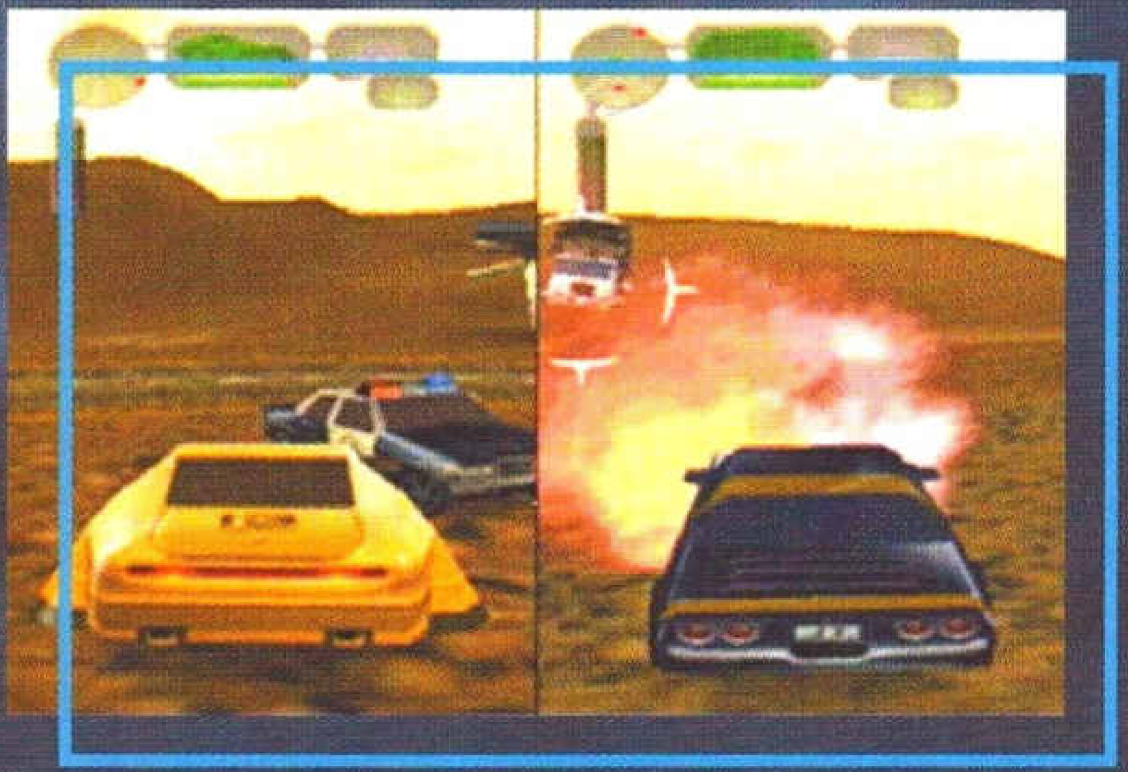
Attrazione fatale...

...che in tre/quattro, la fluidità si mantiene sempre accettabile

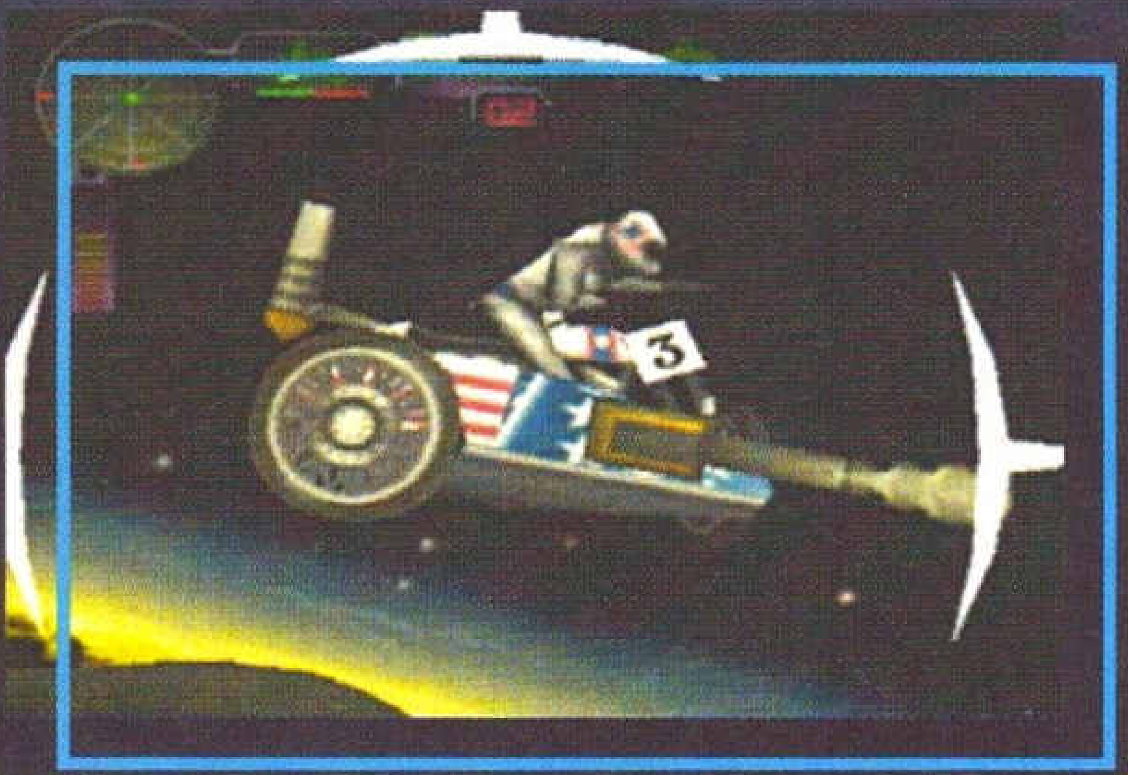
appaiono più definiti e realistici. Soprattutto su N64 è possibile apprezzare il lavoro che è stato svolto sull'engine poligonale; in alta risoluzione Vigilante 8: Second Offense fa la sua bella figura con esplosioni notevolmente più spettacolari, texture di discreta fattura e ad aree di gioco molto particolareggiate.

Highway to hell

Si è cercato inoltre di aumentare al massimo l'interazione con l'ambiente circostante; il livello ambientato sulle piste da sci dello Utah (ripreso pari pari dal gioco precedente) ne è un chiaro esempio. Ora si possono usare la funivia e lo ski-lift per risalire lungo il lato della montagna, sono stati aggiunti alcuni passaggi che permettono di accedere al trampolino olimpionico da cui buttarsi. Insomma niente di trascendentale ma tutto teso alla ricerca della massima libertà d'azione, cercando di ampliare il più possibile gli orizzonti dello schema di gioco. Come dicevamo, il sistema di armi e power up ha mantenuto la sua impostazione di base, sono state però aggiunte alcune trovate interessanti; le armi speciali sono state migliorate quanto a potenza, sono stati introdotti alcuni nuovi bonus



Su N64, sia in due...



Questo mi sa che ha visto E.T. troppe volte

Si trasforma in un razzomissile...

Uno degli aspetti su cui Luxoflux ha concentrato le sue energie è l'ampliamento della sezione "bonus e dintorni"; oltre nuove armi speciali, un interessante ritocco a quelle del primo episodio, è stata anche aggiunta la possibilità di trasformare il proprio veicolo. Vista la varietà dei paesaggi in cui si svolgono i vari scontri si è pensato di aggiungere dei bonus che migliorassero l'aderenza e la trazione sui vari tipi di terreno; lungo i pendii innevati dello Utah troveremo bonus in grado di equipaggiare ogni macchina con un paio di aggressive ruote chiodate, mentre vicino all'acqua sarà possibile dotarsi di un paio di eliche. Oltre ai due già citati, c'è un terzo bonus di questo tipo, forse il più divertente ed efficace; il suo aspetto è quello di un UFO stilizzato è il suo effetto è proprio questo, ogni veicolo si ritrova con una serie di dispositivi antigravitazionali al posto delle ruote che gli permettono di librarsi a qualche metro da suolo. Questo stratagemma, oltre ad una maggiore spettacolarità, influisce positivamente sulla giocabilità. Un buon sfruttamento di questi bonus, infatti, consente di accedere ad armi e power up in posizioni altrimenti irraggiungibili, costringendo nello stesso tempo ad un maggiore dose di strategia; in acqua o mentre si è in volo si diventa facili bersagli.

I due miserabili stanno per assaggiare la mia potenza di fuoco

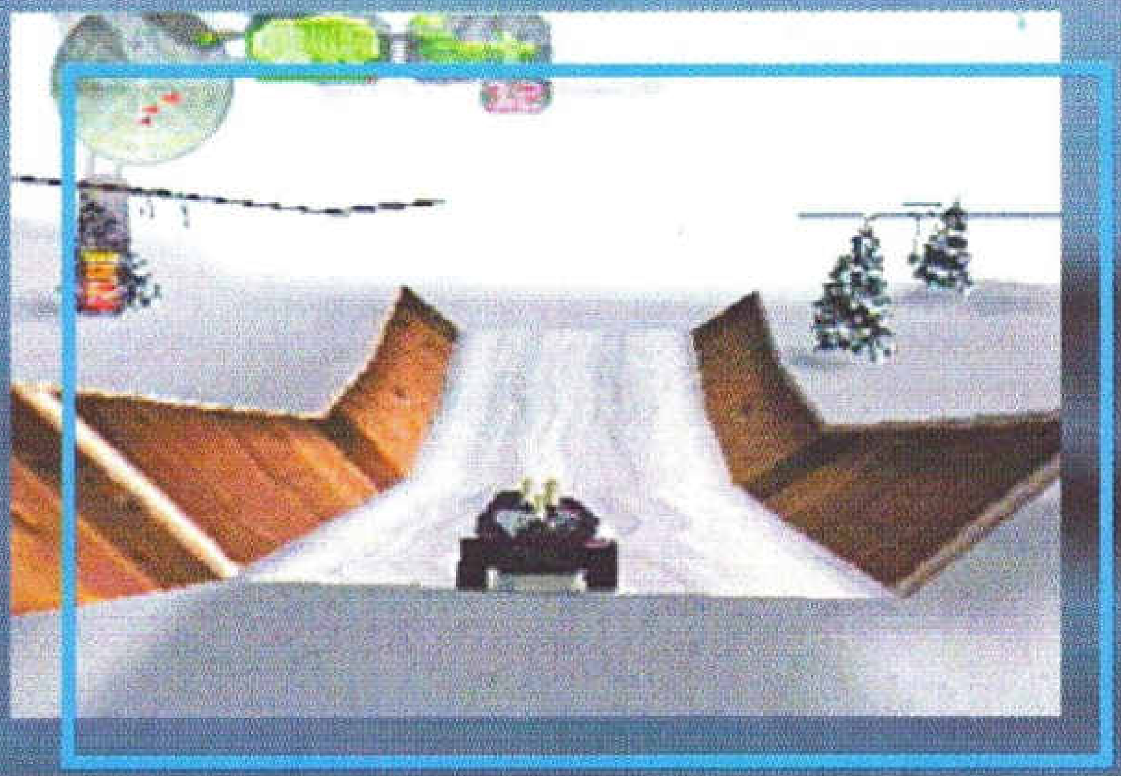
Nintendo 64					88
	Grafica	87	Giocabilità	88	
	Sonoro	85	Longevità	88	

Vigilante 8: Second Offense

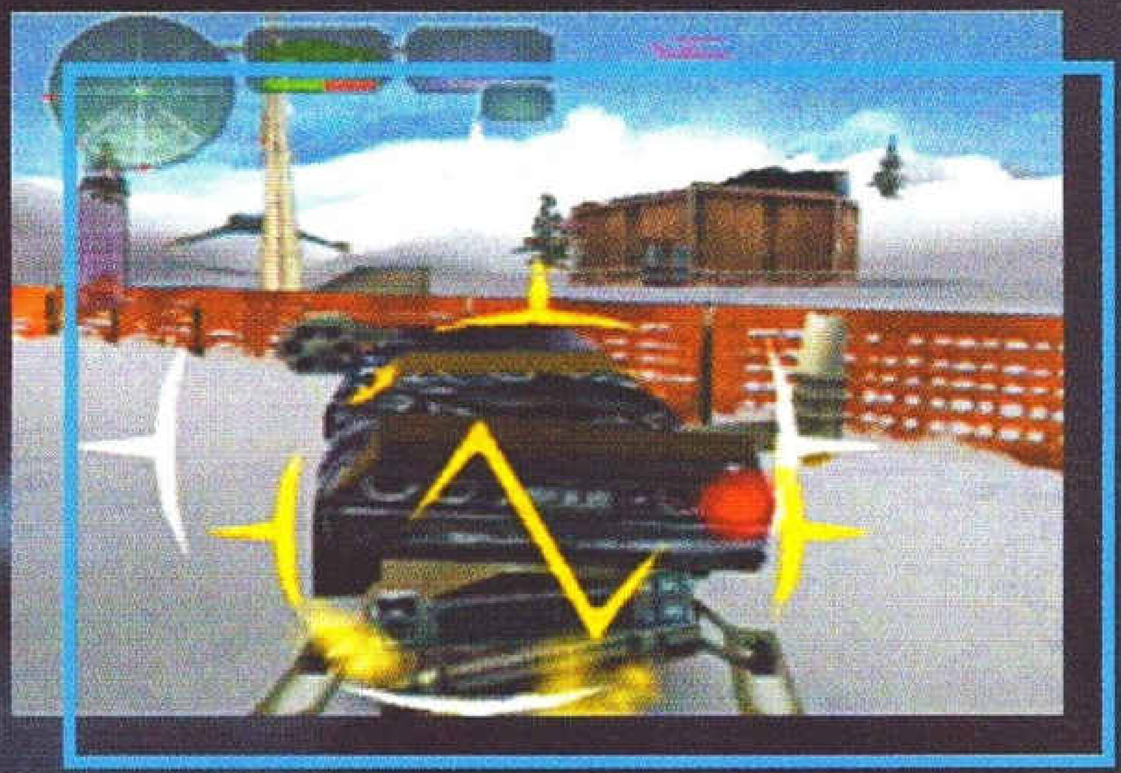
Da grande farò lo Shuttle!

"Pronto casa Frankestein?" "No, qui Dracula" "Mi scusi ho sbagliato mostro "

(vedi box) e gli effetti di quelli vecchi leggermente modificati (lo scudo protettivo dura ancora meno). Senza stravolgere più di tanto i precetti del precedente capitolo, il livello di difficoltà non presenta più quel picco così marcato che rendeva le prime missioni una passeggiata e le ultime un vero travaso di bile; ora si può intervenire su due parametri (difficoltà e livello di danni) e cercare la combinazione più adatta alle proprie necessità. Sono rimasto colpito molto positivamente anche dal miglior bilanciamento dato alle modalità di gioco in singolo; il primo Vigilante era pesantemente sbilanciato verso gli scontri di gruppo, trasformando il single player in una



specie di allenamento per le partite con gli amici e niente di più. Adesso invece, oltre alla tradizionale Arcade, è stata aggiunta la modalità Survival e la Quest presenta missioni più articolate, con diversi obbiettivi da portare a termine e in grado di offrire qualcosa in più del solito "distruggi tutto". Non ho sentito la necessità nel corso della recensione di evidenziare maggiormente le differenze tra una versione e l'altra; i due prodotto sono identici e le diversità sono più legate alle caratteristiche intrinseche alla piattaforma che a precise scelte; il filmato introduttivo della versione PSX è stato bellamente eliminato da quella N64, mentre sulla console a 64Bit la grafica e il livello di dettaglio sono una lunghezza avanti a casa Sony, insomma, niente di nuovo.



Sulle piste da sci spesso nascono gli amori più imprevisti...

PlayStation / N64

In definitiva Vigilante 8: Second Offense si è dimostrato un gioco di buona fattura. Luxoflux si è sempre dimostrata molto attenta ai particolari e ha saputo mettere insieme un prodotto curato e rifinito. Se avete intenzione di affrontare il genere dei combattimenti automobilistici per la prima volta Second Offense è sicuramente una buona scelta; più complicata la faccenda se avete già acquistato il primo Vigilante 8, di cambiamenti ne sono stati fatti parecchi, alcuni anche importanti ma è comunque vero che i punti i contatto tra i due giochi sono molti e di questo bisogna tenerne conto prima di sborsare la solita centomila.

Playstation	Grafica	84	Giocabilità	87	**87**
	Sonoro	89	Longevità	86	

TBWA / BDDP
Sei tu che cerchi nuove sfide o sono loro a cercare te?
E' arrivato Shadow Madness: tu, dove arriverai ?
SHADOW MADNESS™
PlayStation
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA.
PlayStation
CRAVE ENTERTAINMENT
SOLO PER PLAYSTATION.
Qui ci sono mostri ovunque: o li fai a pezzi tu, o ti fanno a pezzi loro. E in agguato c'è "la follia dell'ombra", una malattia mortale: o riesci a debellarla, o sarà lei a debellare te. Quindi, o ti dai da fare, o ti dai da fare.
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Game © 1999 Crave games Inc. All rights reserved and Developed by Crave Games Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

AdPlan

noi
seminiamo,
voi
raccogliete.

MULTIMEDIA

Voi raccogliete i frutti della nostra capillare organizzazione, della nostra professionalità maturata in anni di esperienza nel mondo della distribuzione.
Soprattutto raccogliete una qualità che viene controllata e testata direttamente alla fonte.
Ai vostri Clienti date solo il meglio.

t&t
MULTIMEDIA

T&T Multimedia distribuisce:

PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64
PowerTech game accessories

T&T Multimedia • Via A.Merloni, 102 • 62020 Salvalagli di Gagliole (MC) • Tel. 0737642185 • Fax 0737640679

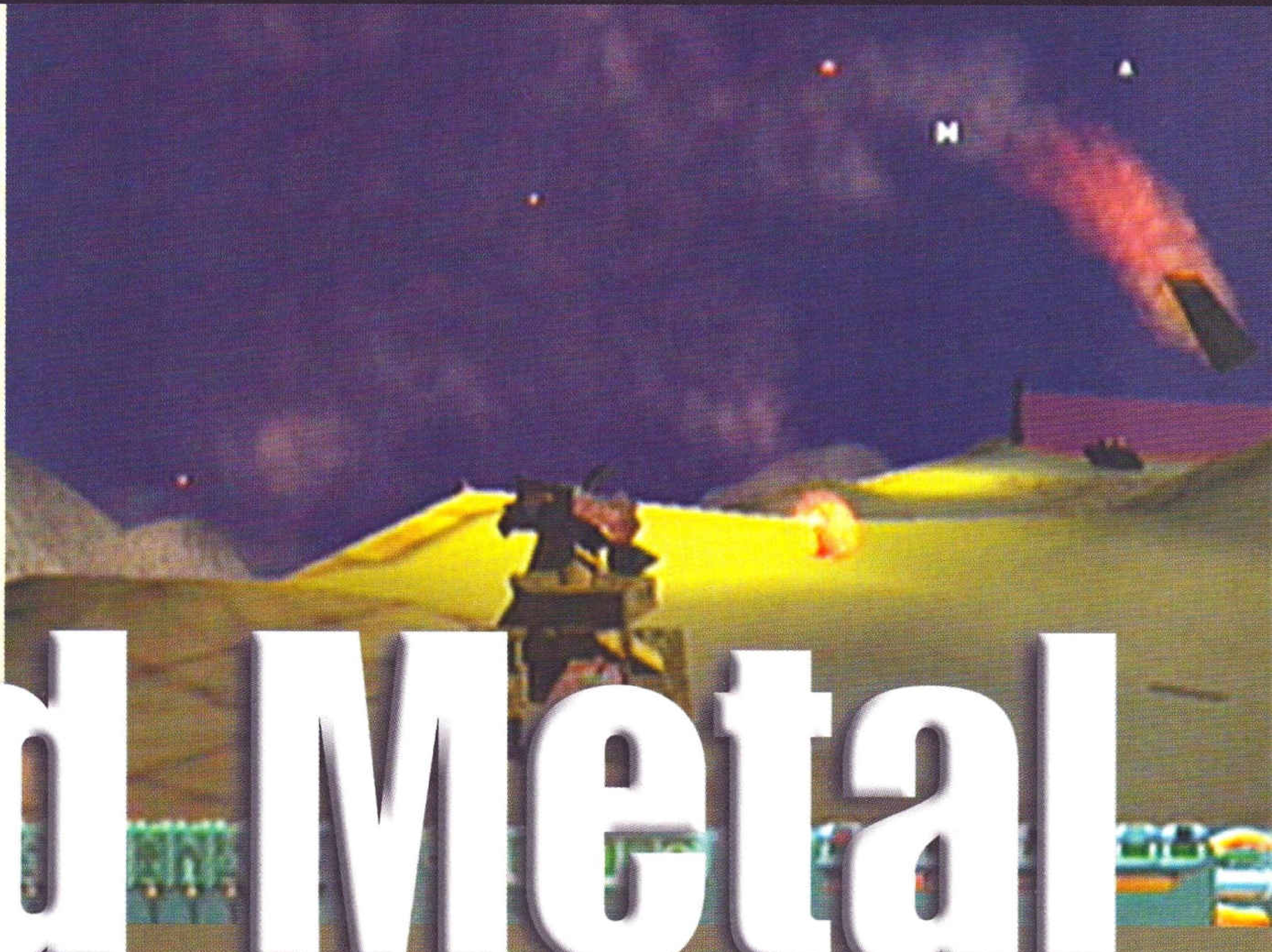
Voto 88

Titolo
Wild Metal

Descrizione
Sparatutto su cingoli

Giocatori
1-2

Casa Software
Rockstar



Wild Metal

Adoro le sorprese...

"I didn't saw it coming", così dicono gli americani per descrivere qualcosa che non si aspettano e questo modo di dire calza a pennello per Wild Metal. Accolto dal sottoscritto con grosso scetticismo per via della scarsità d'informazioni e d'entusiasmo intorno al titolo, il nuovo lavoro della RockStar pur avendo diversi problemi, ha saputo "rimontare" alla grande fin quasi a meritarsi di raggiungere la fatidica soglia del 90. Ma andiamo con ordine...

All'inizio era il nulla

Wild Metal vi mette al comando di mezzi cingolati non meglio identificati con il compito di recuperare dei nuclei energetici su vari pianeti

Il modello fisico del gioco vi impedisce, pur disponendo di cingoli, di compiere delle scalate impossibili; si tratta di un elemento fondamentale del gioco.

Questa è l'astronave alla quale dovete riportare i nuclei che recuperate; fatelo spesso poiché se venite distrutti mentre ne trasportate qualcuno dovrete andare a recuperarli in vari punti della mappa.

totalmente controllati dai soliti robot impazziti. Può sembrare strano ma questo è tutto quanto dovete sapere per conoscere, a grandi linee, Wild Metal. Posso dirvi che potete scegliere tra diversi mezzi con caratteristiche leggermente diverse l'uno dall'altro, posso dirvi che ogni pianeta è popolato da mezzi nemici differenti, posso dirvi anche che le armi di cui disponete sono diverse e recuperabili, sotto forma di bonus, sui pianeti stessi; tutto questo però non cambia di una virgola la semplicità del gioco che è e rimane soltanto una caccia all'oggetto. A dir la verità questa estrema semplicità del concept è una delle due caratteristiche fondamentali di Wild Metal, l'altra è la splendida simulazione delle reali leggi fisiche. Ogni oggetto nel gioco si muove, rotola, rimbalza e in generale si comporta esattamente come si comporterebbe nella realtà del nostro pianeta; questa caratteristica, unità al concept del gioco, rende Wild Metal uno di quei titoli che possono all'inizio lasciare perplessi per molte ragioni, ma che poi prendono in maniera allucinante e sono capaci di annullare totalmente la vostra vita sociale.

Poi il nulla proseguiva

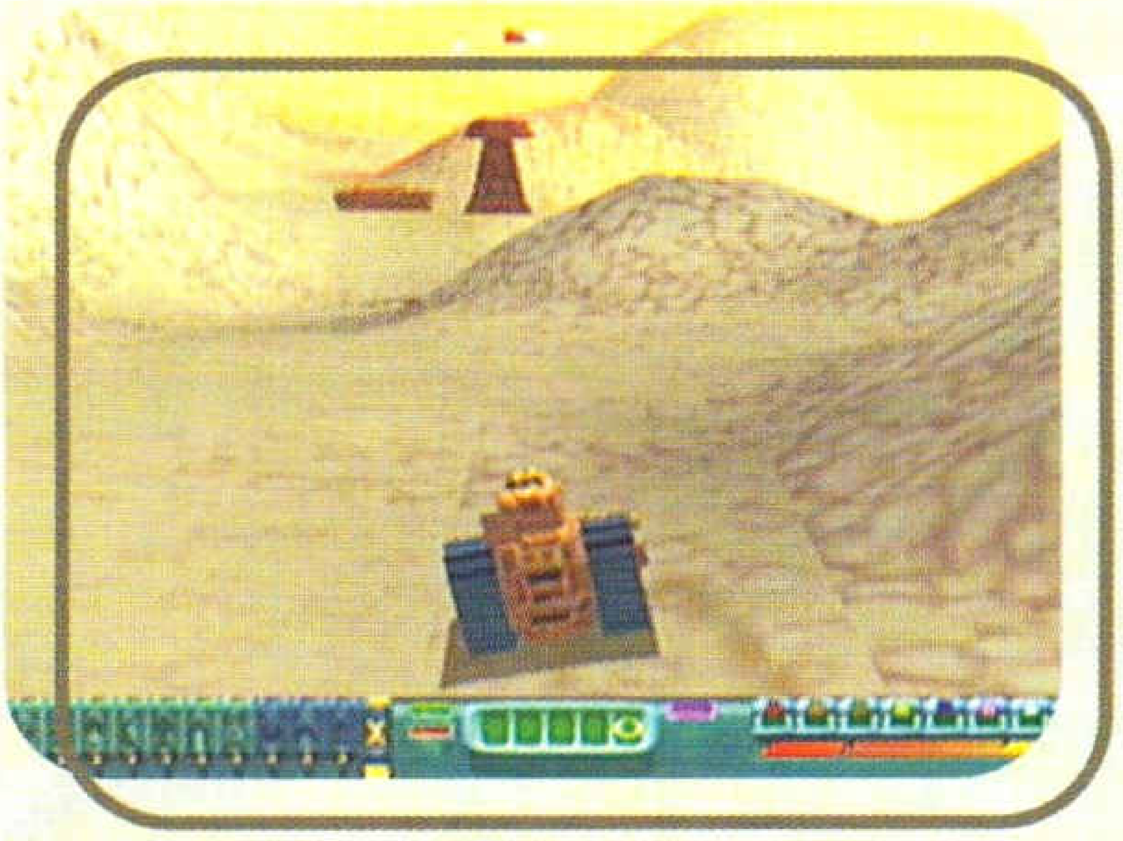
Le ragioni di un'iniziale perplessità di cui vi parlavo si racchiudono in due caratteristiche, aspetto estetico e presentazione; totalmente assente la seconda (venite subito catapultati sul terreno di battaglia senza alcuna introduzione), estremamente mal sfruttate le capacità del Dreamcast sulla prima. La grafica che ci offre Wild Metal è dir poco scialba con ambienti che si realizzano in tre minuti netti in un qualsiasi programma di computer grafica e

Ed ecco uno dei nuclei d'energia; fortunatamente questi aggeggi emettono una luce che li rende visibili anche da lontano.

Il nostro veicolo sta per capottarsi; niente di male, sarà sufficiente chiamare l'elicottero che svolazza sempre nei paraggi perché ci rimetta in pista, speriamo che non arrivino nemici nel frattempo...

Primo impatto

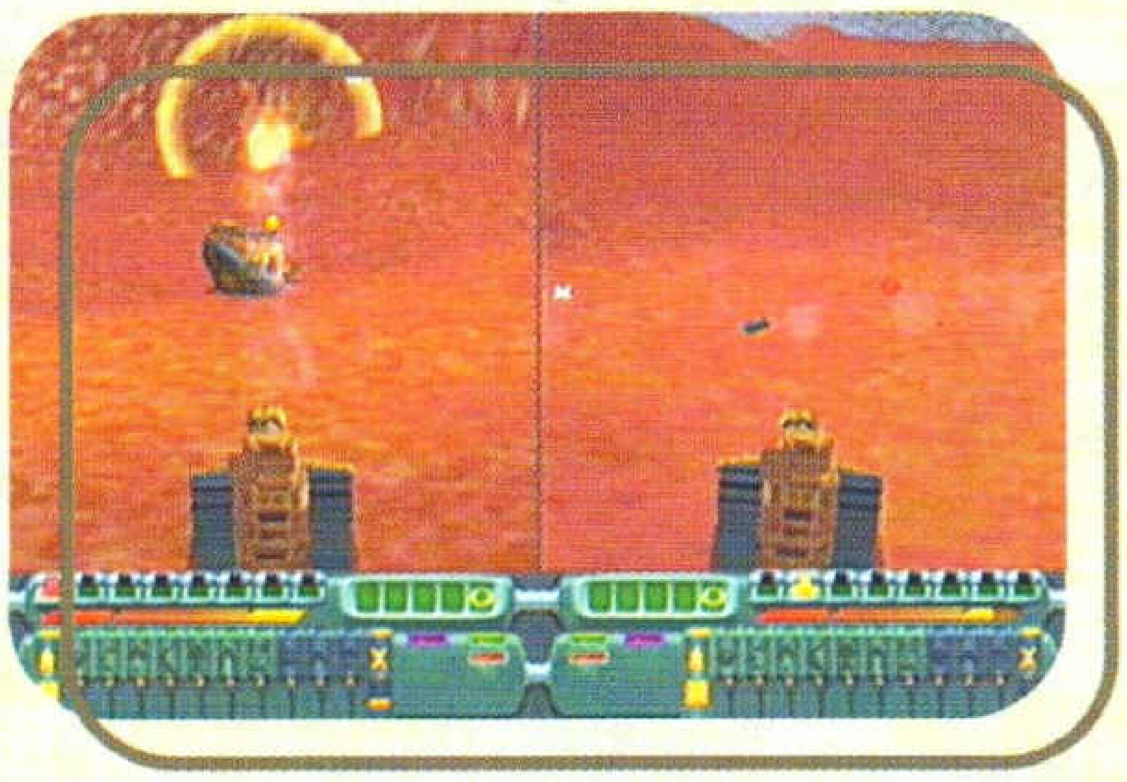
Tremendo. Oltre alla presentazione della Rockstar non c'è assolutamente nulla; niente introduzione, niente presentazione di una storia e nessun tipo di introduzione ai vari livelli. Dopo i primi cinque minuti di gioco, però, capite che a volte non c'è nessun bisogno di queste cose.



Uno dei primi semplici problemi: rimanere fuori portata delle torrette e cercare l'alzo giusto del cannone per distruggerle da lontano.

Potendo scegliere

Non potete scegliere. Il Dreamcast al momento non ha niente di paragonabile, anche lontanamente, a Wild Metal e questa, a mio avviso, è una grave mancanza del parco giochi della console targata Sega che sembra, al momento, preferire i fasti estetici che sa offrire alla profondità del design.



Dreamcast

Wild Metal è un buon titolo; avvincente, coinvolgente e divertente. Il nuovo lavoro della Rockstar saprà prendervi grazie alla semplicità del concept e, allo stesso tempo, saprà introdurvi alle raffinatezze delle tattiche più complesse. Una volta dentro, non v'importerà nulla della grafica scialba e della musica inesistente, sarete troppo impegnati a cercare di far fuori quella maledetta torretta abbarbicata in cima alla montagna...

veicoli dal sapore troppo squadrato per sembrare veri; le texture sono poi il vero punto debole di tutta la produzione, troppo ripetitive e, a volte, anche male applicate.
Anche sul lato del sonoro, Wild Metal presenta luci e ombre: ottimi gli effetti sonori per gli scontri e i rumori dei vari oggetti che fanno contatto con il terreno o con altre strutture ma totalmente assente la musica. Ci sono situazioni in cui si devono compiere lunghi tratti di strada senza alcuno scontro e in quei momenti un po' di musica avrebbe fatto comodo, e invece nulla, silenzio assoluto.

A parziale discolpa del team di sviluppo bisogna dire che, comunque, l'atmosfera di un pianeta desolato abitato solo da robot potrebbe essere questa: silenzio, ambienti brulli e desolati e unici eventi costituiti dagli scontri che voi state generando (in quanto elementi estranei); ad ogni modo, si è comunque "marciato" troppo su questa scusante e ribadisco che vedere ambienti del genere su un Dreamcast è un po' vergognoso.

E infine giunse la luce

Perché dunque questo Wild Metal prende così tanto il giocatore da fargli scordare queste gravi pecche? Semplice, perché il gameplay è quello vecchio stile, con problemi interessanti da risolvere, azione a volontà e ottima curva di difficoltà. I nemici difendono i nuclei di energia in maniera efficace (sia i mezzi mobili che le postazioni fisse) e questo, unito alla splendida simulazione delle leggi fisiche, rende l'esperienza estremamente godibile e avvincente.
La longevità trae vantaggio da quanto detto finora e vi assicuro che una volta imparato il meccanismo del gioco vi ritroverete davanti a Wild Metal per molto più tempo di quanto avreste mai pensato (parlo per esperienza personale).
La giocabilità è discreta con impostazione dei

In questa foto ci siamo lanciati giù da una collina: vedere il vostro veicolo che si cappotta e piroetta in maniera perfettamente realistica è una vera e propria gioia per gli occhi.

comandi (comunque modificabile) un po' astrusa ma, effettivamente, difficilmente migliorabile; dopo qualche tentativo di customizzazione, ho lasciato perdere e ho continuato a giocare con la configurazione originale.
La modalità multiplayer è anch'essa abbastanza avvincente, ha diverse opzioni e non fa altro che riprendere pregi e difetti del gioco singolo e riportarli nell'esperienza a due.

Dreamcast					
Grafica	70	Giocabilità	88	Dreamcast	88
Sonoro	75	Longevità	96		

AdPlan
Da ora avrai il potere assoluto!
Precisione, affidabilità e potenza in una gamma completa di accessori per esaltare le performance della tua console.
I've got the Power!
Trans Wheel
firegun
PowerTech
game accessories
WingShock
RaceShock
PowerTech®
game accessories
all right reserved MAC ITALIA S.r.l.
Via Natali, 51/C • 62010 Macerata • Italy
www.power-tech.it e-mail: info@power-tech.it

Resident Evil
il Male dalla A alla Z

Analisi di un fenomeno dilagante e di tutte le sue molteplici correlazioni...

Chi ci segue da un po' di tempo, saprà come il sottoscritto è stato praticamente coinvolto in una perversione senza limiti dall'uscita di quello che è poi risultato essere il primo episodio della serie.

Originariamente conosciuto come Biohazard in versione giapponese, il titolo Capcom approdò timidamente su Playstation, in un periodo ben lontano dall'hype che Internet riesce a creare al giorno d'oggi per qualsiasi titolo in uscita.

Resident Evil, per quanto fosse l'incarnazione degli incubi più ricorrenti di ogni individuo, ma al tempo stesso affascinanti (i morti viventi, protagonisti di una cinquantina di pellicole, videogiochi, libri e video: come scordare il leggendario video di Michael Jackson Thriller?), venne a suo tempo sottovalutato da quasi tutta la stampa specializzata, a causa di alcuni limiti intrinseci come l'inventario molto limitato.

Ma aldilà di quelle che potevano essere considerazioni più o meno lecite sulla giocabilità di un titolo che faceva dell'atmosfera il suo punto di forza, Resident Evil si è consacrato senza ombra di dubbio come uno dei titoli assolutamente più belli che siano mai apparsi su console.

Chris Redfield così come appare su Dreamcast nella modalità Extreme Battle.

Molto del successo della serie Resident Evil è da attribuire senza nessuna remora al fatto che comunque si trattasse di un gioco che faceva della violenza uno dei suoi punti di forza: zombi che banchettano con cadaveri, corvi che svolazzano con bulbi oculari nel becco, sangue a profusione e via discorrendo. Tutti elementi questi che, nel bene e nel male, erano ancora ben lontane dall'essere utilizzati in un videogioco e fino ad allora erano rimasti circoscritti nell'ambito delle produzioni cinematografiche (il più delle volte decisamente "pulp", come la filmografia del regista australiano Peter Jackson che per i suoi Braindead e Bad Taste, ha pescato a piene mani dal filone "non morti" dandoci la sua libera, strampalata e visionaria interpretazione).

In questo "speciale" che fa da preludio a una vera e propria invasione di titoli Capcom, tenterò di analizzare tutto quello che Resident Evil è riuscito a far nascere intorno a sé, cercando di dare una carrellata completa, nei limiti delle mie possibilità (sono bravo ma non così tanto...). Pronti?

Il ganassa che vedete di spalle è Leon con i vestiti alternativi. Dovreste vedere quanto è tamarro con il completo da baseball...

La bellezza dei particolari della versione PC di Resident Evil 2.

Cronistoria dell'orrore

Cerchiamo di mettere insieme I pezzi della storia. Gli eventi narrati nel primo Resident Evil risalgono al 1996 e sono stati presentati cronologicamente esattamente facendo riferimento a quell'anno. Ovviamente si parla della versione Playstation, ma

Tutto Resident Evil minuto per minuto

La carrellata totale su tutti i Resident Evil usciti per qualsiasi sistema... Che dite, mi merito il Pulitzer?

RESIDENT EVIL

Uscito per Playstation e, in seguito, su Saturn e PC. Nessun cambiamento tra le varie versioni se non che quella Saturn è graficamente un po' più brutta e che quella PC gode dell'accelerazione grafica solo per i personaggi principali e gli zombi, mantenendo i fondali in bitmap.

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

La differenza sostanziale tra Director's Cut e l'originale doveva (almeno inizialmente) essere nel filmato introduttivo che in Europa è arrivato in bianco e nero, mentre per il mercato giapponese era a colori. La scelta di Sony di rendere l'introduzione in B/N era

dovuta più che altro al fatto che le scene erano state reputate troppo violente e sanguinolente e furono addirittura tagliati dei particolari. Con la Director's Cut il filmato avrebbe dovuto ritornare ai fasti del colore, ma alla fin della fiera solo la versione destinata al mercato francese subì questa modifica, mentre in tutti gli altri Paesi Sony all'ultimo secondo decise di mantenerla inalterata.

RESIDENT EVIL 2

Due CD strapieni per Playstation, altrettanti per PC e anche in questo caso la versione per computer è accelerata. Sempre la versione PC viene pubblicata con il suffisso Platinum e prevede nuovi segreti e una modalità innovativa che prende il nome di Extreme Battle Mode. Altra chicca per la versione computer, la presenza di una Gallery, che si arricchisce di volta in volta con schizzi originali. Si è recentemente aggiunta anche la versione per Nintendo 64 che presenta quasi tutte le peculiarità della versione PC (senza

la gallery), ma con una simpatica opzione di randomizzazione degli oggetti.

RESIDENT EVIL 2 DUAL SHOCK

Praticamente la versione riveduta e corretta per Playstation del secondo capitolo. Supporto per Dual Shock (ma va?) e presenza della Extreme Battle Mode.

RESIDENT EVIL 2 VALUE PLUS

Uscito or ora per Dreamcast, giusto in tempo per fare da prologo a Code: Veronica, del quale ovviamente contiene un bel demo, giusto per farsi un'idea. Sempre sul CD demo di Code: Veronica, è presente una selezione delle migliori tracce della serie, alcune delle quali remixate per l'occasione. La differenza sostanziale tra la Value Plus e la Dual Shock, è che è possibile giocare i diversi personaggi senza l'obbligo di dovere terminare il gioco una dozzina di volte, alla stessa stregua della Extreme Battle Mode. Possessori di Dreamcast, se non avete ancora giocato a Resident Evil 2 fatelo ASSOLUTAMENTE prima di prendere in mano Code: Veronica.

RESIDENT EVIL GC

Uscito anche per GameBoy Color, questa versione del male residente è un piacevolissimo surrogato. Giusto per non farvi dimenticare che il Survival Horror può non abbandonarvi mai...

RESIDENT EVIL: NEMESIS

Conosciuto anche con il nome Biohazard: Last Escape, il terzo capitolo della serie vi farà vestire i panni di Jill Valentine praticamente un giorno prima degli eventi narrati in Resident Evil 2 e un giorno dopo. Qui troveremo una risposta a tutte le domande sul destino della maggior parte dei personaggi incontrati finora,se volete sapere di più leg-

getevi la recensione che potrete trovare tra qualche pagina....

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Un titolo non esattamente felice, ma visto che troverete la recensione girando qualche pagina non vi anticipo nulla.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Senza parole: vi rimando alla recensione.

RESIDENT EVIL ZERO

Il prossimo capitolo della saga sarà ancora una volta lo "scorso" capitolo. Mi spiego meglio.

Visto il successo ottenuto dalla conversione per Nintendo 64 di Resident Evil 2 (che, diciamocelo francamente, ha anche abbattuto quella barriera che aveva confinato la console del colosso nipponico a hobby per ragazzini con i suoi giochi cartonosi, molto belli, ma cartonosi), Capcom ha annunciato di essere al lavoro su un nuovo prequel. Resident Evil Zero sarà ambientato a cavallo tra Resident Evil e Resident Evil 2 e la protagonista sarà quella giovincella Rebecca Chambers già vista nel primo episodio. C'è addirittura chi dice che si ambienti prima di Resident Evil, ma sarebbe la madre di tutte le contraddizioni, quindi...

Di più per ora non si sa, ma secondo me l'ispirazione è venuta dal libro originale Caliban Cove...

anche quella Saturn (per quanto graficamente più brutta da vedere), manteneva una certa congruenza.

Con l'uscita della versione PC, alla Capcom hanno ben pensato di stravolgere il continuum temporale ambientandolo invece nel 1997. Resident Evil 2, proseguiva nel 1997 per Playstation, la versione PC ha seguito a ruota ma con il Nintendo siamo addirittura arrivati al 1998! Come mettere insieme i pezzi di questo crossover mostruoso?

Facciamo ordine.

Andrea "MAOraNza" Della Calce

Tutto ha inizio nel 1996: nei dintorni di Raccoon City si verificano degli incidenti inquietanti. Delle persone spariscono senza lasciare tracce e viene mandata sul posto una squadra speciale della polizia di Raccoon City, gli S. T. A. R. S. (Special Tactics And Rescue Squad) per un sopralluogo. Le comunicazioni con la squadra Bravo che per prima raggiunge la foresta si interrompono e subentra la squadra Alfa. Giunti sul luogo della sparizione della squadra Bravo, gli Alfa vengono attaccati da una bestia non identificata e cercano rifugio all'interno di una magione che si scoprirà essere un laboratorio segreto della società farmaceutica chiamata Umbrella, che sta sperimentando un virus per impiegarlo come arma biologica.

Il nuovo capitolo è ambientato due mesi dopo gli eventi narrati in Resident Evil. La situazione degenera e la cittadina di Raccoon City viene infestata dal virus, condannando a morte la popolazione, rendendola una città fantasma popolata da zombi sanguinari. Leon Kennedy, un poliziotto al suo primo giorno di lavoro e Claire Redfield (sorella di Chris, protagonista del primo episodio giunta in città per avere notizie del fratello...). I due devono trovare una fuga da Raccoon City.

Nel frattempo, Chris Redfield è partito per raggiungere l'Europa e scoprire che cosa si cela negli uffici della Umbrella. Il giorno prima degli eventi narrati in Resident Evil 2 invece, Jill Valentine è alla ricerca di una via di fuga da una Raccoon City praticamente caduta in mano agli zombi.

E fa la sua apparizione, una nuova inquietante minaccia...

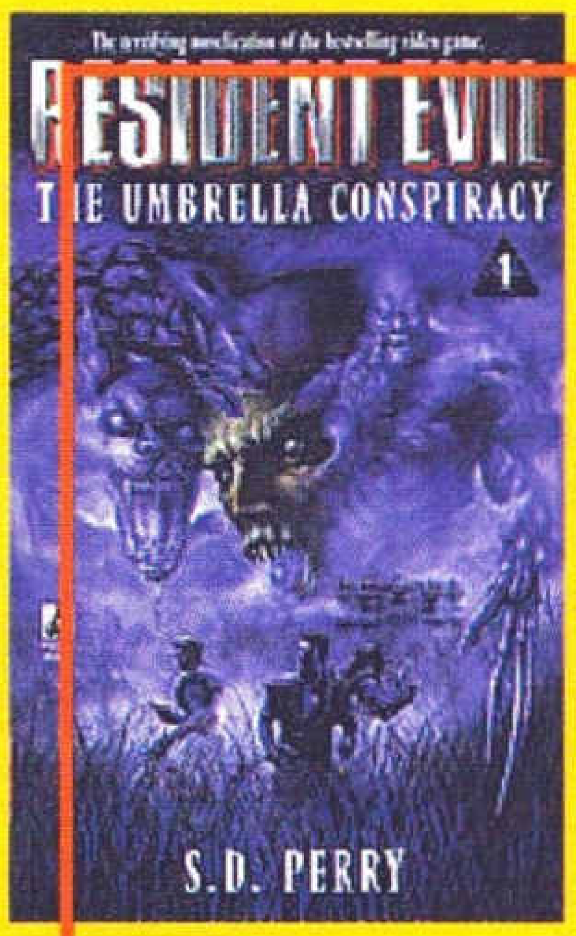
Ma che cosa succede invece in Europa? Dopo quanto visto in Resident Evil 2, Claire Redfield è partita alla volta degli uffici europei della Umbrella senza

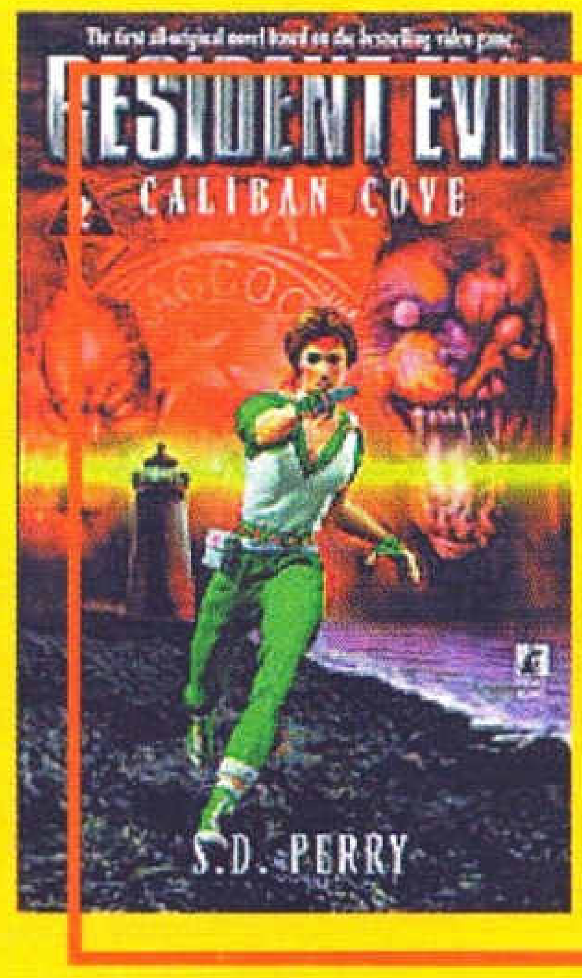
Il male di carta

Tra le mille incarnazioni, il fenomeno Resident Evil non poteva certo esimersi dal contagiare anche le forme d'arte più nobili. Sono state scritte infatti delle poesie... ehm, scherzo... Però qualche cosa di veritiero c'è. Qualche mese fa, durante una scampagnata negli Stati Uniti, sono passato in una grande catena di libri e mi sono imbattuto abbastanza fortunosamente, in tre volumi che hanno subito calamitato la mia attenzione, a causa del monicker evocativo "RESIDENT EVIL" stampigliato sulle copertine.

Mi sono subito impossessato dei tre volumi e devo ammettere di esserne rimasto piacevolmente impressionato.

Il primo libro della serie scritto da Stephani Danelle Perry (si scrive così, non è colpa mia) era la versione in prosa di quanto accaduto durante il primo episodio della serie. La cosa molto interessante però non era tanto la descrizione (abbastanza plausibile, a dire il vero) degli enigmi e di scene che comunque si erano già viste su console, bensì di tutto il background che stava alle spalle: la partenza delle due squadre alla volta della foresta di Raccoon City, il personaggio ambiguo di Wesker caratterizzato in maniera credibile, il dramma di Barry Burton, le paure di Rebecca e Jill. Da qui è nata subito l'idea di un secondo volume, questa volta originale, dal nome Caliban Cove che vede come protagonista la giovane Rebecca Chambers (guarda caso anche Resident Evil Zero ruoterà attorno a questo personaggio). Il terzo volume denominato City Of The Dead invece, è la prosa degli eventi narrati nel secondo episodio. Al momento questi sono gli unici tre volumi disponibili, ma presto ne arriveranno altri, di cui almeno un paio sicuramente originali. Trovate maggiori informazioni all'indirizzo http://www.simonsays.com (ma questi hanno visto troppe volte Die Hard With A Vengeance!).



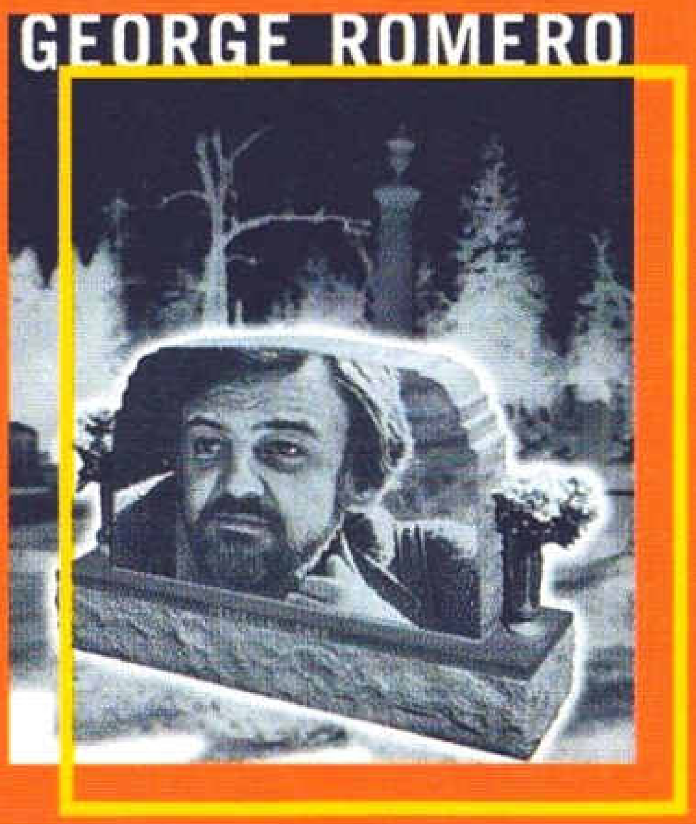


Sul fronte dei fumetti troviamo invece una miniserie edita dalla Wildstorm (la casa di Jim "X-Men" Lee) con episodi autoconclusivi abbastanza non sense ma illustrati ottimamente da Lee Bermejo, del quale potrete trovare degli estratti in queste pagine, oppure all'indirizzo World Wide Web http://www.wildstorm.com.

trovare nessuna traccia del fratello: viene imprigionata e portata su un'isola deserta nell'Oceano sudamericano dove si troverà ad affrontare l'ennesima epidemia. Non si sa che fine abbiano fatto la figlia di William Birkin (l'inventore del T-Virus) Sherry e il poliziotto Leon Kennedy, entrambi sopravissuti dopo Resident Evil 2.

Il film del secolo

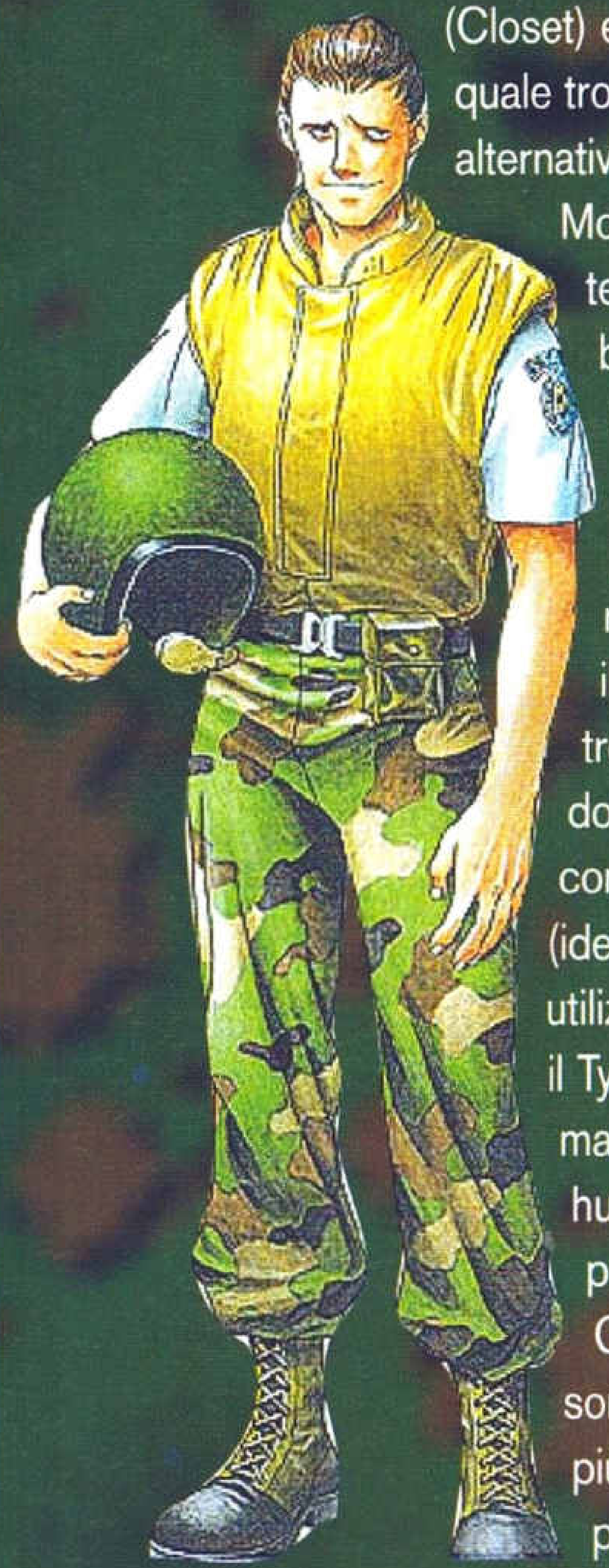
Se ne è parlato e riparlato e quando le cose sembravano stessero andando in porto, tutto è saltato. Almeno sembrava.
Tutto cominciò quando la Capcom decise di lanciare Resident Evil 2 in pompa magna, scegliendo di fare un trailer televisivo promozionale scomodando uno che di morti viventi la sa lunga: George Romero.
Lo spot pubblicitario fu abbastanza tamarro, ma comunque di grande effetto al punto che la collaborazione tra il colosso giapponese e l'affermato regista che terrorizzò il mondo con la trilogia sui morti viventi divenne qualcosa di più concreto, al punto che si cominciarono a gettare le basi per qualche cosa di più concreto. Sinceramente, il gossip nato intorno a videogiochi ed eventuali trasposizioni cinematografiche è diventato molto più insistente, vista anche l'iperbole del fenomeno Tomb Raider, ma questa volta pare proprio che ci troviamo davanti a qualcosa di molto interessante.



Dopo il primo approccio, Romero presentò una sceneggiatura che venne letteralmente "cassata" dai vertici Capcom: la trama era troppo incentrata sugli zombi e poco sulle caratterizzazioni dei personaggi, al punto che l'unico mostro presente era il Tyrant del primo Resident Evil, accompagnato da legioni di morti viventi. Inoltre, Chris Redfield non era un membro degli S. T. A. R. S., bensì un sempliciotto qualunque.
Quando tutto sembrava essere perduto e il progetto su celluloide destinato a rimanere uno dei tanti sogni nel cassetto, Romero ha reso noto che sarà lui a dirigere il film di Resident Evil, dopo lunghe sessioni a stretto contatto con i game designer che l'hanno letteralmente "guidato" dicendogli quali elementi inserire, quali non toccare e via dicendo: la sceneggiatura è in fase di scrittura con Andrei Kevin Walker.
Insomma, Resident Evil: The Movie non sarà il quarto e tanto atteso capitolo della saga dei morti viventi, ma cercherà in tutto e per tutto di ricreare quel feeling e quelle atmosfere tanto care a noi giocatori. L'unica cosa certa, è che la pellicola sarà praticamente un surrogato del primo episodio!
Ancora non si sa nulla però, sui tempi di realizzazione, ma a occhio e croce siamo ancora in alto mare...

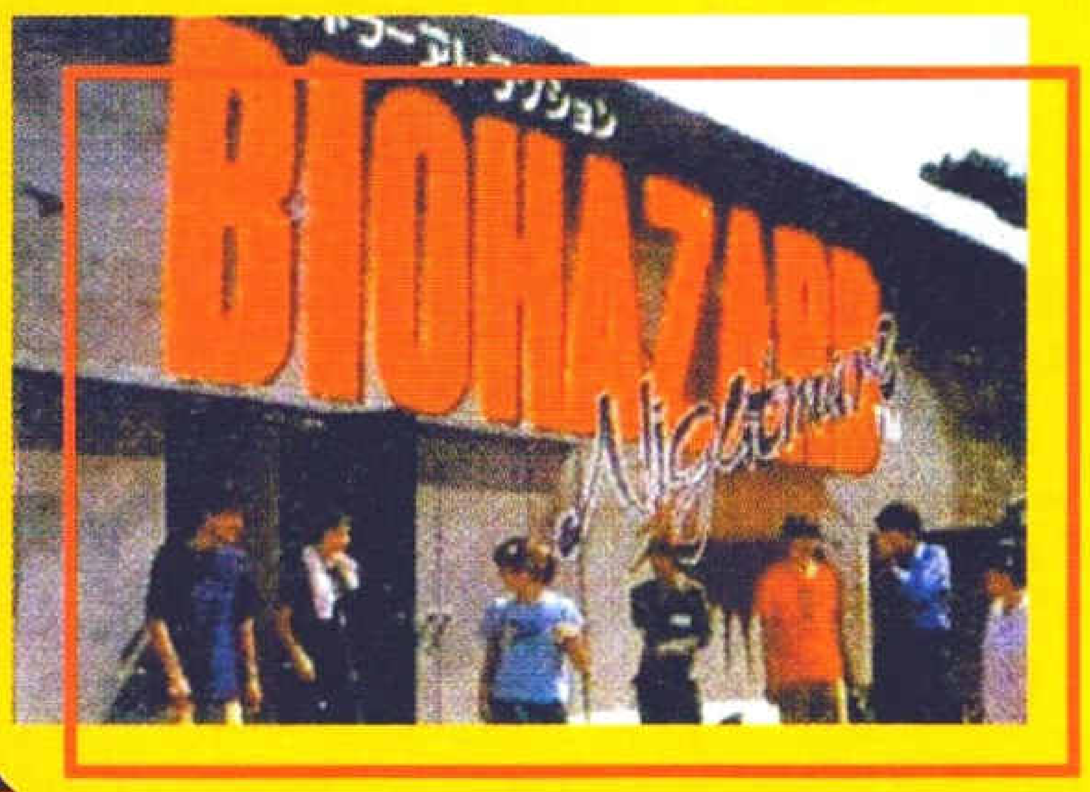
I segreti del mestiere

Nel bene e nel male, Resident Evil ha lanciato una moda abbastanza di tendenza: modalità e segreti, scovabili solamente dopo che si è terminato il gioco in meno di un tot ore, senza salvataggi e via dicendo.
Vediamoli nel dettaglio, capitolo per capitolo.
RESIDENT EVIL
Il primo capitolo della saga mette subito il giocatore curioso di scovare delle piccole chicche. Completate il gioco normalmente, salvate e vi verrà donata una chiave all'inizio della successiva partita con la quale si può aprire un mobile (Closet) e all'interno del quale troverete i costumi alternativi per Chris e Jill. Molto più interessante invece, la possibilità di rivalersi sui mostri che vi hanno scannato per tutta l'avventura: basta terminare il gioco in meno di tre ore e vi verrà donato un lanciarazzi con munizioni infinite (identico a quello che utilizzate per uccidere il Tyrant) con il quale massacrare zombi e hunter senza troppi problemi.
Questi erano, tutto sommato, i segreti più semplici da scoprire ma esiste una



Il piccolo parco degli orrori

Che i giapponesi fossero fulminati lo sapevamo già, ma quello che ho scoperto ha veramente dell'incredibile. Insomma, a Los Angeles hanno gli Universal Studios, a Parigi c'è EuroDisney e noi abbiamo Gardaland (beh, sempre meglio che niente...). A Osaka invece, esiste un parco di divertimenti chiamato Expo Land che il 18 luglio del 1998 ha inaugurato una nuova attrazione denominata Biohazard Nightmare.



Di che cosa si tratta? Beh, semplicissimo, di una ricostruzione della magione del primo Resident Evil su due piani e ventidue stanze in ognuna delle quali si può assistere a delle scene truculenti, dove attori in carne e ossa vestiti da zombi assalgono i visitatori.
Ovviamente, l'attrazione è vietata ai minori di 18 anni e per la sua realizzazione, gli studi della Toei hanno lavorato gomito a gomito con i game designer per realizzare degli scenari plausibili. Se vi capita di fare un salto nella terra del Sol Levante sapete dove andare, perlomeno...

Director's cut?

Mai sentito parlare di Resident Evil 1.5? Se la risposta è no, lo ritengo abbastanza normale, anche perché, tutto sommato, non è mai esistito davvero!

Nel 1996, Yoshiki Okamoto, il Direttore Esecutivo alla Capcom, lasciò la compagnia mentre si stava lavorando alacremente alla realizzazione del secondo capitolo della serie; con la dipartita di Okamoto, il progetto Biohazard 2 finì nelle mani di Hideki Kamiya quando questo era già completo al 60%. Il ritardo accumulato dalla prima gestazione alla pubblicazione effettiva di Resident Evil 2 è dovuto essenzialmente al fatto che, giunti a quel punto, la Capcom decise di abbattere il progetto e cominciare di nuovo da zero. Inutile dire che il prototipo non è mai stato reso pubblico e la Capcom, tuttora, non ha intenzione assolutamente di riprendere in mano il progetto.

Forse non tutti sono a conoscenza del fatto che il personaggio femminile di Resident Evil 2 sarebbe dovuto essere Elza Walker e non Claire Redfield. Inizialmente infatti, alla Capcom avevano pensato a questo clone di Cammy dalla serie di Street Fighter, una motociclista capitata a Raccoon City per caso e, almeno apparentemente, in nessun modo legata agli altri personaggi visti nel primo capitolo della serie...

L'averla tagliata definitivamente forse non è stata una mossa saggia, ma di sicuro l'inserimento di Claire ha dato una continuità alla storia, dando anche lo spunto per il successivo Code: Veronica.

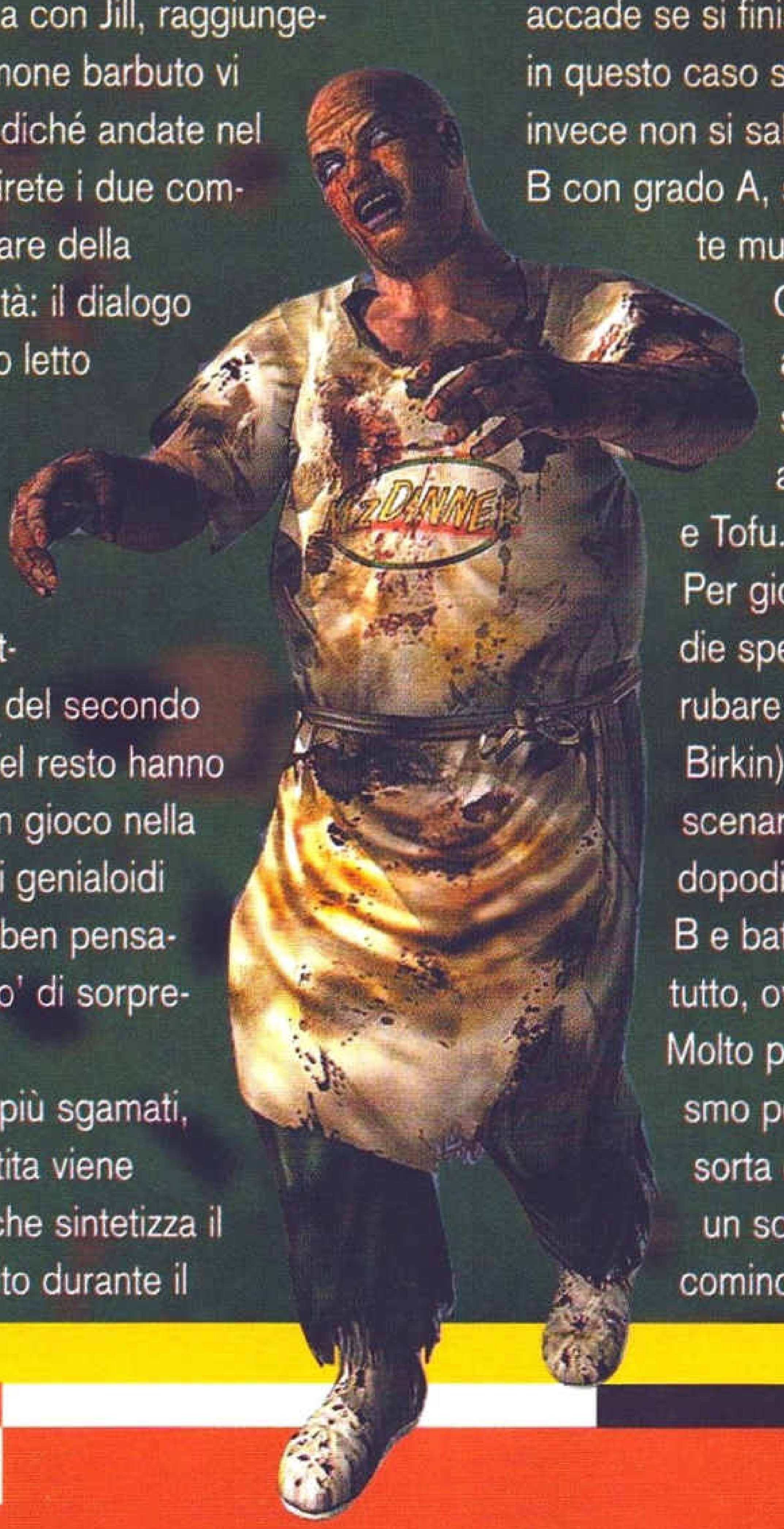
Una curiosità: anche il look di Leon Kennedy è stato cambiato rispetto al progetto iniziale: nella versione che conosciamo si tratta di un belloccio un po' imbranato, mentre il concept originale lo prevedeva sicuramente più "macho".

Sempre a proposito di Resident Evil 2: inizialmente erano stati pensati altri due personaggi dei quali solo uno è sopravvissuto anche se in vesti del tutto diverse da quelle in cui era stato presentato. Bob, così è stato ribattezzato, è diventato il proprietario del negozio di armi che si incontra all'inizio dell'avventura ed è in qualche modo legato a quella che inizialmente era Sherry, ma solo con i capelli castani.

---

sequenza segreta raggiungibile solo se si rimane gli ultimi sopravvissuti (eccetto Brad) in cui si vede il Tyrant nella palude alla fine, nonché una conversazione da spiare.

Per sentire il dialogo tra Wesker e Barry, cominciate una nuova partita con Jill, raggiungete la stanza in cui l'omone barbuto vi da il lanciarazzi, dopodiché andate nel Dormitory 002 e sentirete i due compagni di squadra parlare della Umbrella. Una curiosità: il dialogo è molto simile a quello letto nel primo libro della serie...



RESIDENT EVIL 2

Visto il successo dei segreti e soprattutto la scarsa longevità del secondo capitolo della serie (del resto hanno rifatto praticamente un gioco nella metà del tempo), quei genialoidi della Capcom hanno ben pensato di inserire un bel po' di sorprese.

Come ricorderanno i più sgamati, al termine di ogni partita viene assegnato un grado che sintetizza il proprio comportamento durante il gioco mediante le valutazioni scolastiche tipiche americane (A ottimo, E sei uno scarso...): se si finisce uno qualsiasi degli scenari A con grado A, nella missione successiva si ottiene un lanciarazzi con munizioni infinite. La stessa cosa accade se si finisce con l'A uno scenario B, ma in questo caso si ottiene una Machine Gun. Se invece non si salva e si completa ogni missione B con grado A, si ottiene un Gatling con le solite munizioni infinite.

Questo per quanto riguarda le armi, ma per la prima volta sono stati introdotte anche due avventure supplementari: Hunk e Tofu.

Per giocare con Hunk (una delle guardie speciali della Umbrella mandato a rubare il virus inventato da William Birkin) bisognava completare uno scenario A e ricevere il grado A, dopodiché giocare subito lo scenario B e batterlo di nuovo con il grado A. Il tutto, ovviamente a livello Normal.

Molto più complesso invece il meccanismo per giocare con Tofu (è una sorta di pezzo di formaggio armato di un solo coltello): è necessario cominciare una nuova partita con Leon, finirla con grado A e salvare Claire B nello slot 1. Completate anche lo scenario Claire B con grado A e salvate il file di Hunk sullo slot 2 e il Leon A sullo slot 3.

Cominciate una nuova partita con Claire, finitela con grado A e salvare Leon B nello slot 4. Completate anche lo scenario Leon B con grado A e salvate il file di Hunk sullo slot 6 e il Claire A sullo slot 5.

Ora caricate la missione Leon A dallo slot 3 e completatelo usando anche qualche arma speciale: salvate Claire B nello slot 7 e poi caricatelo e completatelo come di consueto (anche questa volta potrete usare le armi "segrete"): salvate Leon A nello slot 8 e, finalmente, Tofu nello slot 9.

Per quanto riguarda la modalità Extreme invece le cose cambiano radicalmente. Nell'originale Resident Evil 2 questo modo di gioco non esiste assolutamente, ma si è visto per la prima volta nella versione PC e precedentemente nella quasi sconosciuta Resident Evil 2 Dual Shock.

Tutto ciò che bisogna fare è giocare e terminare entrambi gli scenari consecutivamente (anche salvando, certo...).

Non poteva mancare la canonica sezione di cambio vestiti, questa volta legata a uno zombi

per così dire "speciale". Avete presente il pilota di elicottero del primo Resident Evil, Brad Vickers (che poi vedremo morire sotto i colpi di Nemesis in Resident Evil 3)?
Bene, in RE2 è possibile farlo apparire semplicemente raggiungendo la stazione di polizia senza raccogliere nessun oggetto e giocando a livello Normal. Nella parte sottostante alla porta di ingresso del RPD, vedrete apparire uno zombi con il giubbotto giallo che è proprio Brad. Certo, eliminarlo con i soli quindici colpi di Beretta a disposizione è un'impresa quasi ciclopica, ma la tattica migliore è quella di farlo cadere di faccia, andargli vicino e farsi mordere la caviglia, facendo andare in automatico il famoso "zombi head kick" (che, per la cronaca, hanno pensato di eliminare da Code: Veronica, ma questa è un'altra storia...). Una volta che il simpatico Brad si sarà sdraiato per sempre, frugate sul cadavere e troverete una bella chiave. Con questa, potrete aprire un armadietto e più precisamente quello che si trova nella camera di sviluppo delle fotografie in cui trovate anche una macchina da scrivere per salvare: aprendo quell'armadietto potrete finalmente far apparire i vestiti alternativi di Claire e Leon (ganassa con la canotta color militare...).

Ma le chicche non finiscono qui: negli uffici degli S. T. A. R. S., cercando per cinquanta volte nella scrivania di Wesker (a sinistra), apparirà una foto di Rebecca Chambers (protagonista nel primo Resident Evil e prossima star di Resident Evil Zero).
Sul muro alle spalle della scrivania, troverete una foto degli S. T. A. R. S. al gran completo.
Mica male, eh?

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Molto più pacati, in questo terzo episodio i game designer della Capcom. Per non togliervi il gusto (tanto il mese prossimo pubblicheremo la soluzione integrale e al seguito quella di Code: Veronica), vi do un abbozzo dei segreti presenti. Esiste un diario segreto di Jill, una modalità Mercenaries molto simile alla Extreme Battle di RE2 e in più ci sono otto differenti finali (non è vero, sono epiloghi), che faranno luce sul destino di Ada, Barry, Chris, Claire, Hunk, Jill, Leon e Sherry.
Non manca nemmeno la famigerata possibilità di cambiare i vestiti...

La mannaia della censura

Uno degli eventi più sconvolgenti della scorsa stagione videoludica è stato senza ombra di dubbio il ritiro dagli scaffali di Resident Evil, Director's Cut e Resident Evil 2. Aldilà del fatto che si è trattata di una vera e propria caccia alle streghe senza nessun motivo e fondatezza. Ho avuto già modo di dire la mia opinione in più di un'occasione (editoriali di PC Force, Playstation Force e, più di recente, nella recensione di Resident Evil per Nintendo 64 sulla nostra cuginetta Official Nintendo Magazine), ma sono fermamente convinto che la censura sia una delle armi più pericolose in un sistema democratico. La cosa più assurda è che il provvedimento è entrato in vigore a ben tre anni abbondanti di distanza dalla pubblicazione del primo capitolo della serie! E poi, è scritto a caratteri cubitali che il gioco è consigliato a un pubblico adulto. Comunque sia, per evitare ulteriori problemi, nella versione per Nintendo (software house da sempre in un circolo vizioso, il classico gatto che si morde la coda), gli Angel Studios (sicuramente spronati dalla stessa Nintendo) hanno implementato una sorta di Parental Lock, in modo tale che il sangue sia verde, come se fosse solo il colore a cambiare la sostanza. Insomma, l'ennesima testimonianza che Resident Evil non è un fenomeno circoscritto solo ai giocatori.

Epilogo

Sicuramente il fenomeno innescato dalla Capcom è rimasto dietro solamente all'esplosione dell'onda d'urto Tomb Raider (che da un bel gioco si è trasformato progressivamente in un baraccone multimediale di burlette). Forse si sta arrivando all'inflazione del marchio (e la pubblicazione di un Nemesis mediocre e di un Survivor discutibile dovrebbero essere un campanello d'allarme abbastanza preoccupante...), ma comunque vadano le cose sono contento di accendere il Dreamcast e godere letteralmente con Code: Veronica. Mille di questi Resident Evil allora? Chi può dirlo, ma certo è che la Capcom d'ora in avanti dovrà muoversi con più oculatezza perché il rischio di arrivare a snaturare una saga assolutamente senza precedenti è grande. In genere si dice chi vivrà vedrà ma questa volta proprio non me la sento (perdonatemi la battuta molto sottile...).
Vi lascio quindi a tutto il resto di questo numero quasi monotematico.
Buona lettura!

Musica da camera... Mortuaria

Ovvero quando la passione diventa insana. Che in Giappone vadano molto di moda le colonne sonore dei videogiochi e che queste vengano vendute proprio come se si trattasse di CD Audio la dice lunga su come i nostri cari nipponici non siano messi molto bene. Inutile dire che questo costume non è molto in auge nel nostro continente, ma grazie ai superstore digitali di Internet è ora possibile impadronirsi anche di quell'oggettistica un tempo preclusa (basta avere una connessione a Internet e una carta di credito...).

Sicuramente, tra tutti i CD audio dedicati a Resident Evil per ciascun capitolo (senza contare i vari remix e singoli con le voci dei personaggi), il più interessante rimane senza ombra di dubbio la Orchestra Version, suonata dalla Orchestra Armonica Sinfonica Shin-Nihon e che prende alcuni pezzi migliori della serie, riarrangiati da Kazunori Miyake.

TBWA/BDDP
Ti spiezzo in duemila.
GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ™
3 HIT
PlayStation
SQUARESOFT
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA
SOLO PER PLAYSTATION.
SQUARESOFT®
Avventura e combattimento. Undici arene, quattro tornei, un solo risultato a disposizione: vincere per avere Ehrgeiz, l'arma che ti aiuterà a trovare il segreto dell'immortalità. Anche se all'inizio sarà già un successo sopravvivere.
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. © 1997, 1998, 1999, 2000 Square Co., Ltd./DreamFactory Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. EHRGEIZ is a trademark of Square Co., Ltd.

Voto 96

Titolo
Resident Evil - Code: Veronica

Descrizione
Survival Horror

Giocatori
1

Casa Software
Capcom

Resident Evil Code: Veronica

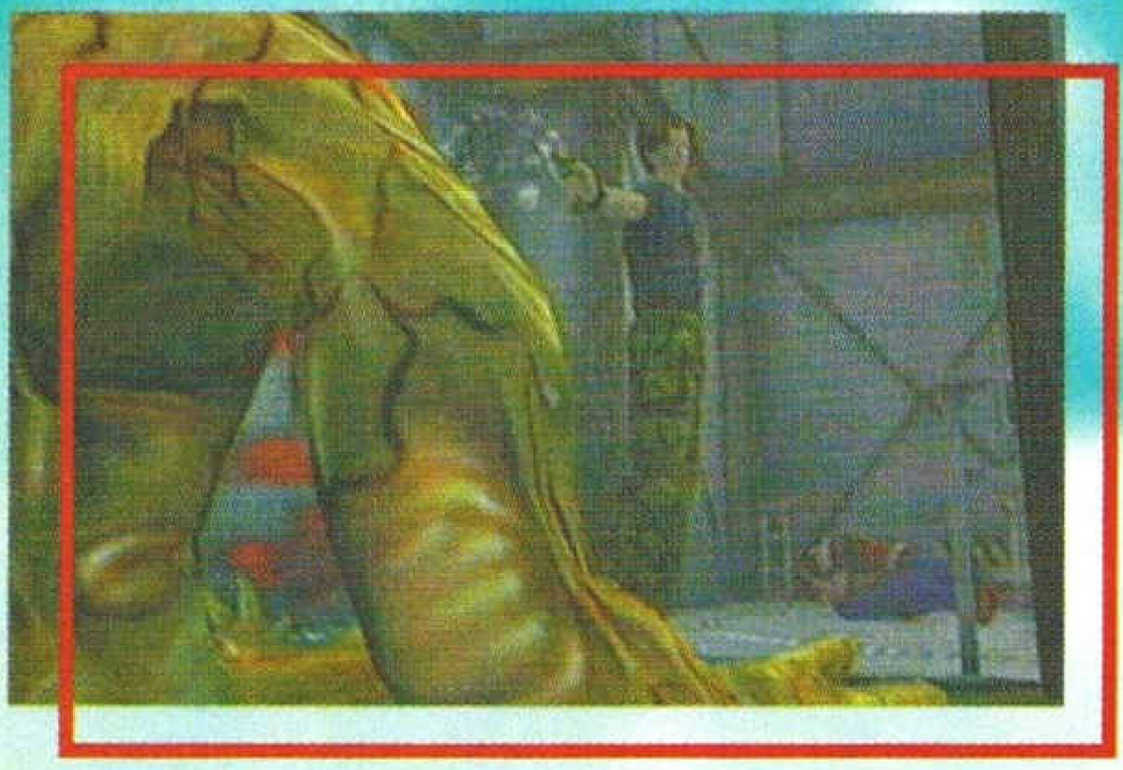
Ma sarà proprio vero che "la vita l'è bela, l'è bela, basta avere l'Umbrella, l'Umbrella che ti copra la testaaaa!". Sembra un giorno di morteeeee....

Finalmente, dopo mesi e mesi di attesa, di anticipazioni forti, di "gossip" più o meno veri, il terzo VERO capitolo della saga più entusiasmante degli anni novanta arriva alla sua nuova incarnazione su un sistema che ancora latita alla ricerca di una vera e propria identità. Sto ovviamente parlando del Dreamcast e altrettanto ovviamente di Code: Veronica (che ha richiesto una gestazione di circa due anni). Fino a oggi, il Dreamcast non ha avuto una vera e propria killer application (un titolo che, da solo, giustifichi l'acquisto della console) se si escludono forse Sonic, ma troppo di nicchia, e Soul Calibur (che, come tutti i picchiaduro della Namco, perde molto se non si ha un nutrito gruppo di amici da sfidare).
Fino a oggi...

Passato...
Il mio grosso errore è stato quello di volere scrivere a tutti i costi uno speciale sulla storia presente, passata e futura di Resident Evil. E ora che cavolo scrivo di Code: Veronica? Facciamo un attimo di mente locale.
A tutti gli effetti, il terzo vero capitolo della serie è appunto questa nuova "opera" della Capcom e non, come si può erroneamente pensare, Resident Evil 3: Nemesis. Come mai?
Beh, innanzi tutto perché il tanto atteso Nemesis si infrange come un'onda sullo scoglio davanti a Code Veronica e in secundis perché le vicende svoltesi durante Resident Evil 2, hanno il loro seguito narrativo solo ed esclusivamente su Dreamcast... Ma andiamo con ordine.
In Resident Evil 2, assistevamo all'arrivo di

E' lui o non è lui? Cerrrto che è lui! Chris Redfield is back!

una giovane motociclista nell'oramai devastata Raccoon City (eventi che vengono presentati a posteriori con RE3: Nemesis). La giovane non era nient'altro che la sorella dell'agente Chris Redfield, punta di diamante del corpo S. T. A. R. S., il nucleo speciale della polizia di Raccoon City che, almeno apparentemente, sbaragliò con l'aiuto dei colleghi Barry Burton, Jill Valentine e Rebecca Chambers i piani della società chimica Umbrella Inc, rea di avere sperimentato dei virus nati per guerre biologiche, sfuggiti al controllo dei laboratori. In tutto questo, il capo della squadra Albert



Steve oltre a essere il clone di Di Caprio, farà anche delle entrate assolutamente spaccone, come testimonia la foto in questione...

Wesker, era pagato dalla Umbrella per insabbiare la questione e attirare la squadra speciale in una trappola mortale al fine di nascondere l'incidente senza scomodi testimoni. Inutile dire che i piani di Wesker andarono in fumo e che anche l'ultima evoluzione genetica del T-Virus (questo il nome dell'additivo in grado di trasformare essere viventi in creature sanguinarie), il famigerato Tyrant, venne abbattuto a colpi di lanciarazzi.

Al termine dell'avventura, Chris e Jill si recarono dal capo della polizia di Raccoon City, Irons, ma questi non diede credito alle loro spiegazioni perché anche lui coinvolto nei piani della Umbrella. A questo punto Chris decide di fare da sé e si reca negli uffici europei della Umbrella per cercare le risposte di cui ha bisogno e, soprattutto, per mettere fine a questa cospirazione. Jill rimane a Raccoon City, ma in breve tempo anche la città viene contagiato dal virus mutageno condannandola per sempre alla dannazione: il suo unico obiettivo rimane quello di scappare, sana e salva dalla città.

Torniamo a Claire, un personaggio sul quale si dipanano parecchie sotto-trame. Al suo arrivo a Raccoon City, la giovane incontra Leon Kennedy, un poliziotto al primo giorno di servizio e insieme affronteranno il dramma del G-Virus, un'evoluzione inventata dallo scienziato William Birkin che, tradito dalla Umbrella, rimarrà volontariamente vittima dei suoi esperimenti per vendicarsi della società per la quale aveva dato la vita.

L'avventura di Leon e Claire li porterà a incrociare altri personaggi di rilievo come la figlia e la moglie di Birkin, Sherry e Annette, e una spia della Umbrella (Ada, vittima dei propri rimorsi): dopo avere affrontato le mille evoluzioni del G-Virus, i due abbandonano Raccon City ma Claire scopre che suo fratello è in Europa e parte così alla volta del Vecchio Continente...

Primo impatto

E' Resident Evil, né più né meno, quindi se avete giocato uno dei qualsiasi capitoli della serie non farete troppa fatica a ritrovarvi sia con il sistema di controllo che con l'utilizzo dei vari oggetti e l'interazione dell'inventario. In ogni caso, i tasti da usare sono talmente pochi che ci metterete una mezz'oretta anche se è la prima volta che prendete in mano un qualsiasi capitolo della saga "survival horror"...

Chi diavolo sarà mai il biondo che solleva per il collo Chris con l'impiego di una sola mano? Vi lascio indovinare...

Presente...

Eccoci finalmente a parlare nel dettaglio di Code: Veronica. L'introduzione non lascia molto spazio a questioni di nessun tipo e ci mostra un filmato assolutamente eccezionale, lo stato dell'arte per quanto riguarda i FMV (secondo solo ad alcuni piccoli capolavori Namco, come quello di Soul Edge), in cui si assiste all'arrivo di Claire. Qui viene scoperta dal personale di sicurezza dell'Umbrella che, dopo un lungo inseguimento e una serie di "ganassate", riuscirà ad avere ragione della giovane e baldanzosa Redfield (che per l'occasione, ha smesso i pantaloncini di jeans tagliati e il giubbotto con la scritta "Angel", optando per dei pantaloni più sobri e un giubbino, sempre abbastanza tamarro, con la scritta "Let Me Live"...) che verrà "deportata" in un isola misteriosa nel cuore dell'oceano, nell'installazione della Umbrella.
Inutile dire che, anche questa volta, si tratta del preludio ai guai più neri...

Futuro?

E qui comincia l'avventura di Claire. Risvegliatasi in una cella, Claire assiste all'inizio del

Potendo scegliere

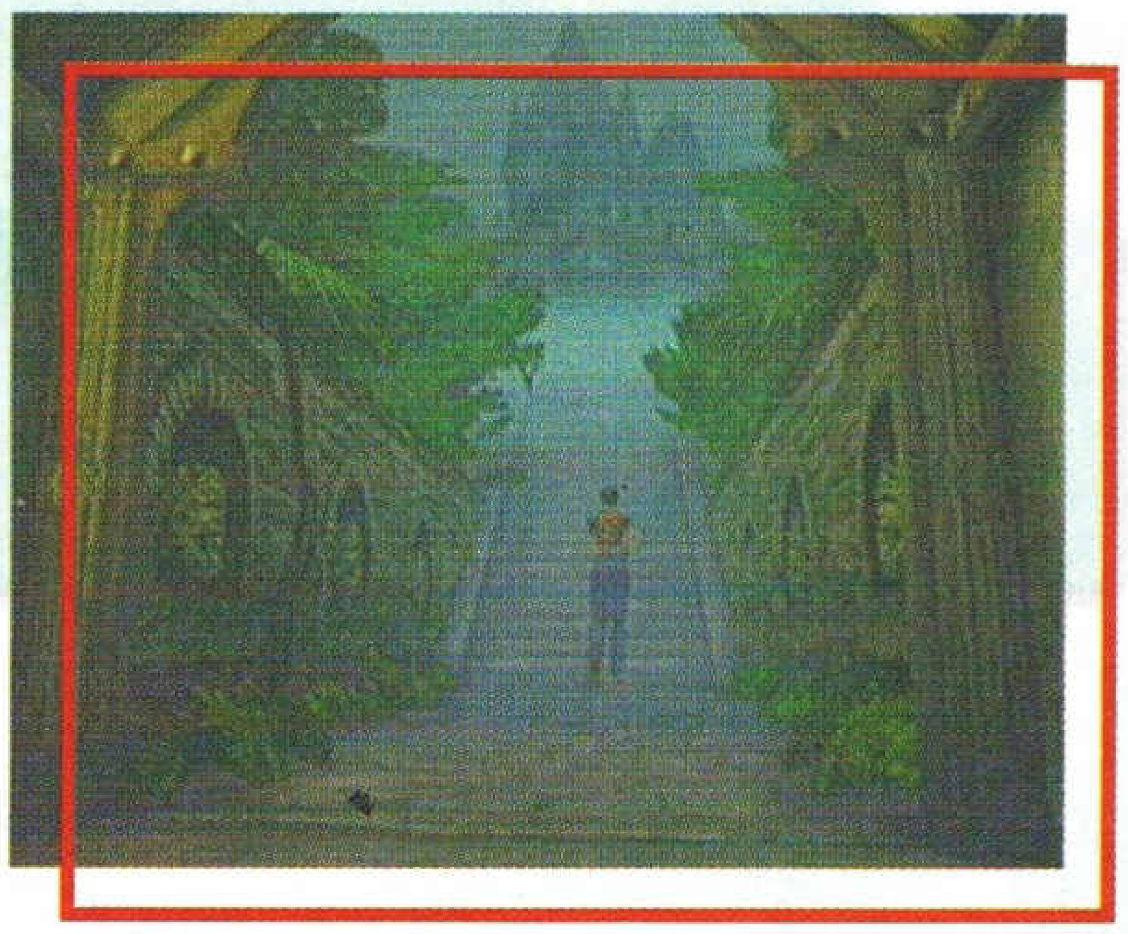
Potendo scegliere? Mah, su Dreamcast non è che ci sia molta alternativa, tranne Resident Evil 2 Value (che suggerisco di giocare comunque prima di Code: Veronica). Passando di sistema in sistema, non posso fare altro che consigliarvi caldamente Resident Evil: Director's Cut per Playstation (se avete letto lo specialone redatto dal sottoscritto dovreste anche averne assimilato i contenuti) ed eviterei Resident Evil 3: Nemesis.

Un Tyrant in versione tascabile? Sì e no, ma questo lo lascio scoprire a voi.

Altro che Gun Survivor...

Eh già, mica quella sottospecie di roba che alla Capcom hanno spacciato come un gioco. Sebbene quella di Code: Veronica sia una modalità per così dire "bonus", risulta sicuramente più bella e divertente dell'intero Gun Survivor, un titolo senza capo ne coda. Come fare a ottenerlo? Visto che non bisogna fare nulla di così eclatante, mi vedo costretto a dirvelo: basta terminare il gioco, punto e basta!
Semplice, no?

Queste falene giganti sono tra i nemici più fastidiosi dell'avventura: vi si appollaiano sulla schiena e depositano delle uova che, nel momento in cui si schiudono, avvelenano la nostra malcapitata protagonista. Da notare sulle pareti, dei cadaveri presi direttamente da Aliens...



Uhm, e dove siamo finiti, in Transilvania?

disastro, anzi diciamo che lo sente... Il simpatico burlone che ha messo fine a ogni velleità di fuga di Claire dagli stabilimenti europei della Umbrella si presenta davanti alla cella e la lascia andare, dicendole che tanto non c'è nessun modo di scappare dall'isola e che è finita per tutti: il virus è esploso ed è nuovamente l'inizio della fine.

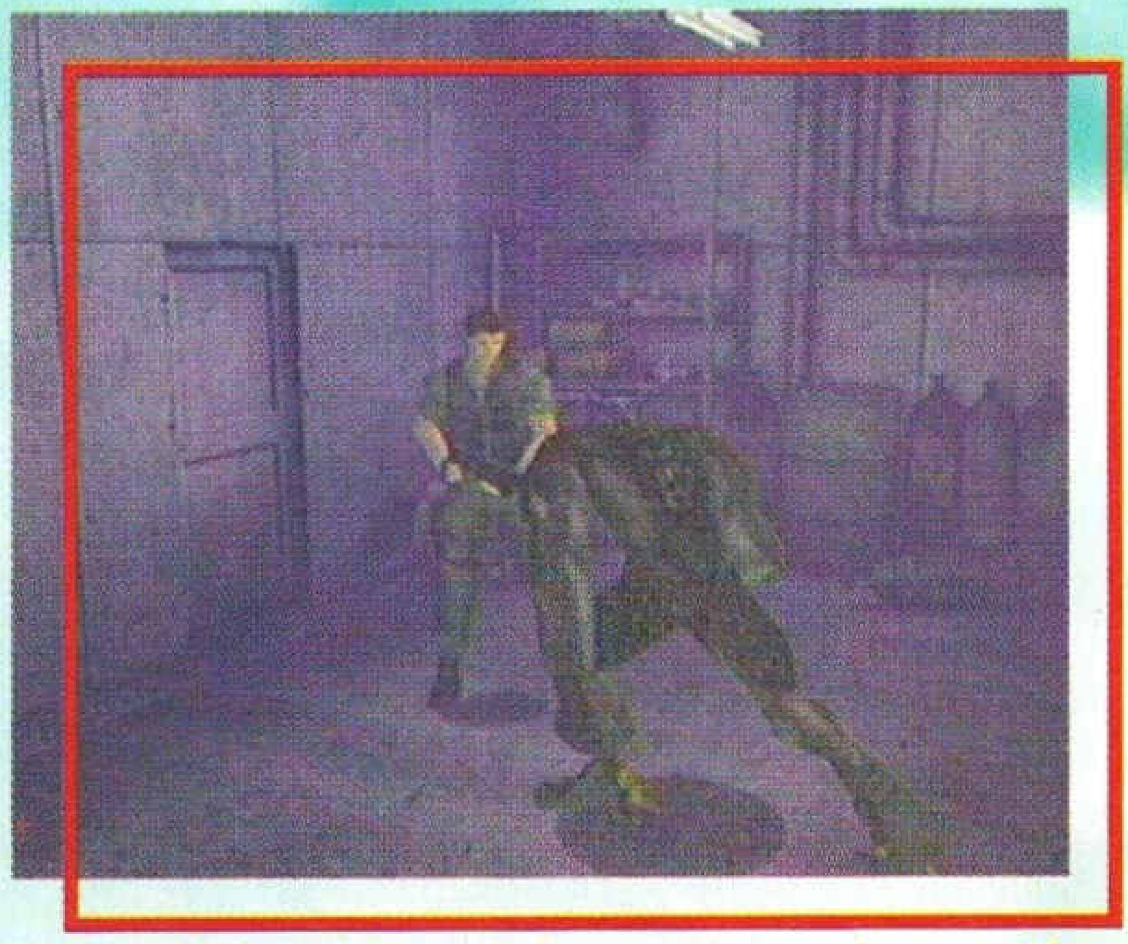
Dramma.

Che fare, a questo punto?

Diciamo pure che a circa mezzo chilometro di distanza dalla cella che la ospitava, Claire verrà nuovamente a contatto con le creature infernali che aveva già affrontato, ma questa volta le cose stanno molto peggio: sola, su un'isola sperduta probabilmente nemmeno segnata sulle cartine, in un luogo che non ha mai visto...

Ed è proprio quando tutta questa serie di eventi invariabilmente negativi sembra volgere ancora peggio, che Claire incontra l'unico superstite (almeno apparentemente) dell'isola, Steve Burnside, un giovane che, per una serie di motivi a noi sconosciuti - ma siamo solo all'inizio - era prigioniero della Umbrella su questa maledettissima isola.

Ma il bello, ve lo garantisco, deve ancora venire...



Basta! Quando pensi che certe cose siano archiviate alla grande, ti ritrovi davanti una serie di revival di lusso: signori e signore, ecco a voi un Hunter preso da tergo (sai che male...).

Anedottica

Mi sono ripromesso di svelare meno dettagli possibili di questo nuovo, incredibile, capitolo della saga Resident Evil e finora ce l'ho fatta: sinceramente avrei voluto tenervi anche all'oscuro del ritorno di Wesker e Chris, ma sono sicuro che, in un modo o nell'altro, sareste venuti a saperlo (e poi, prima che qualcuno si infervori, vi dico che le facce dei due tipi sono ritratte alla grande sul retro della confezione, per cui...).

Passiamo invece a quello che è il gioco vero e proprio.

Il sistema di controllo è quello già efficacemente collaudato con i vari capitoli della serie, quindi non c'era nessunissimo motivo di apportare modifiche: certo, dopo l'esperimento di Dino Crisis nel quale si poteva andare in giro con le armi imbracciate, ci si aspettava che venisse implementato anche questo controllo, ma tant'è... Ah, da Resident Evil 3 invece, è stata importata la possibilità di compiere il velocissimo giro su se stessi, molto utile in alcuni casi.

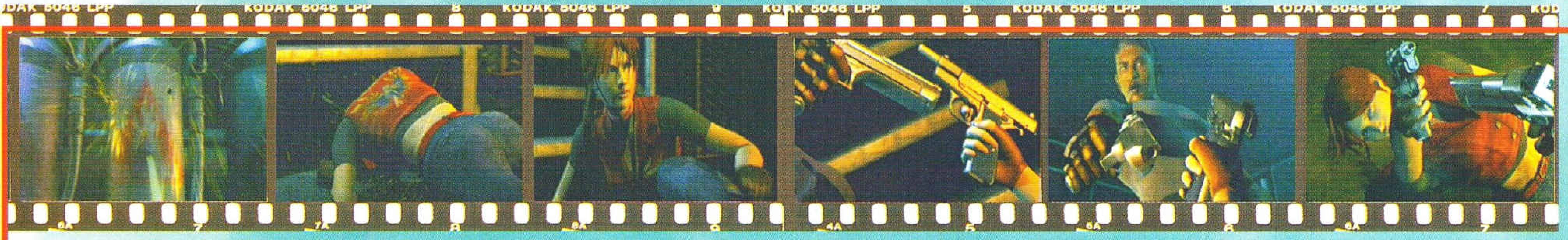
Per quanto riguarda tutto il resto, dall'inventario all'interfaccia (i salvataggi si fanno ancora con gli Ink Ribbon e le macchine da scrivere...) è rimasto pressoché invariato. Se da un lato questa scelta conservatrice può sembrare un atto di poco impegno, dall'altro è da applaudire per il mantenimento di una certa "continuità".

Questa stanza fa venire i brividi. A ogni nostro passaggio, lo zombi sbatterà come un pazzo le mani contro la gabbia e, complice un repentino cambio di inquadratura, vi assicuro che salterete ogni volta dalla seggiola...

Dreamcast

Capolavoro, il miglior Resident Evil di sempre (anche se il primo rimane comunque un gioco di classe), assolutamente sensazionale sotto tutti i punti di vista. Grafica eccellente, buon sonoro, enigmi ben calibrati (ovviamente alcuni sono quasi impossibili a causa della lingua, ma tant'è...) e la trama più incredibile che alla Capcom potessero anche solamente immaginare. Un acquisto pressoché obbligato per tutti i possessori di Dreamcast e un pensiero per chi la console voleva comprarla... Sensa-

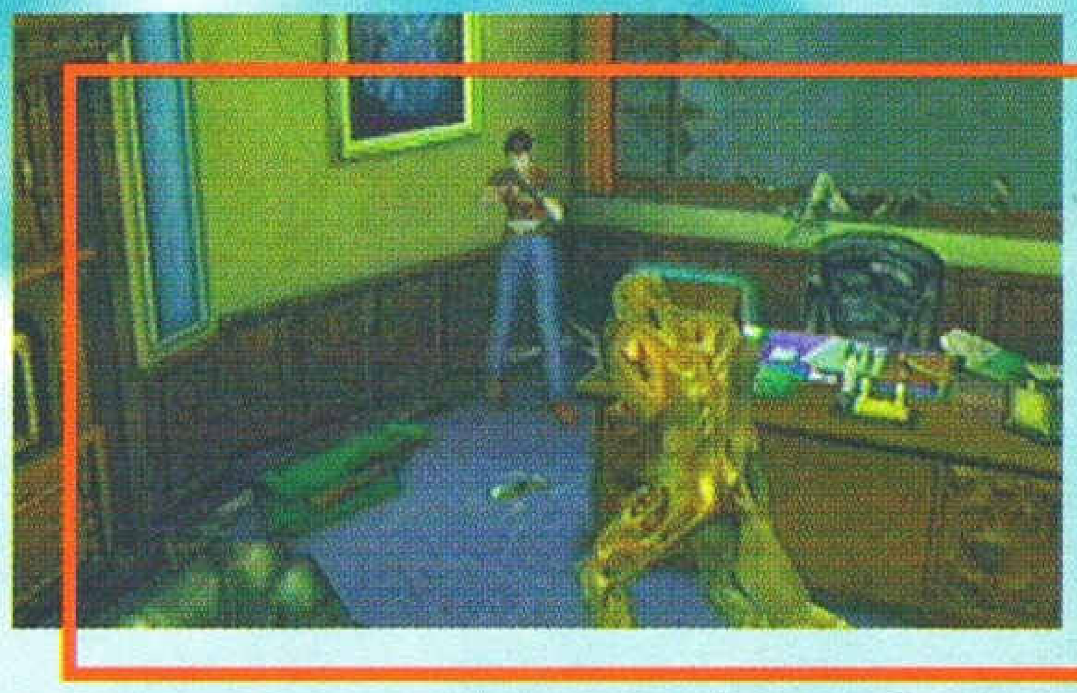
Dreamcast					
Grafica	96	Giocabilità	88	Dreamcast	96
Sonoro	90	Longevità	91		



Graficamente invece, siamo proprio su un altro pianeta: per carità, nulla che faccia gridare al miracolo (come invece era accaduto con l'incredibile Soul Calibur), ma l'engine studiato per gestire le luci, il fogging in alcune sezioni, la gestione delle fiamme e la mobilità dell'acqua (forse un pelo troppo finta, ma niente male visto che è "costruita" con delle semplici texture, i programmatori di Tomb Raider dovrebbero andare a un corso di aggiornamento negli uffici della Capcom...), sono davvero eccellenti. Il motore grafico poi in alcuni passaggi sostituisce più che egregiamente i FMV, anzi, forse sono proporzionalmente realizzati meglio.
Passando alla "gestione" del gioco, vi dico subito che Code: Veronica non è articolato come Resident Evil 2. Si gioca tutto filato e, a un certo punto, si cambierà il personaggio (proprio quando uno crede di essere pure a buon punto, mannaggia a loro...).

Conclusioni

L'ho detto prima, lo dico nel commento e ne approfitto per dirlo anche qui; Resident Evil: Code Veronica è il più bel Resident Evil di sempre! Scene mozzafiato, alcune delle quali chiaramente ispirate da film di fantascienza come Matrix, Terminator 2 e Aliens, ma assolutamente mai pacchiane. Articolato, una trama e uno sviluppo narrativo a dir poco geniale, un revival sensato dei personaggi e la chiave di volta di tutti i punti in sospeso lasciati nei precedenti tre capitoli, più una manciata di nuovi spunti da sviluppare nei, si spera, successivi capitoli. Se penso che il prossimo titolo in lavorazione è, ancora una volta, un prequel, mi viene da star male...
E con questo credo di avere detto praticamente tutto, senza avere praticamente detto niente... Sono o non sono un fenomeno?



I Personaggi

Visto e considerato che mi sento particolarmente gagliardo in questo momento, eccovi una carrellata veloce sui personaggi che incontrerete/impersonerete in Code: Veronica.

CLAIRE REDFIELD
Sorella di Chris, è arrivata in Europa per cercare suo fratello. Protagonista di Resident Evil 2 insieme a Leon Kennedy.

CHRIS REDFIELD
Il primo vero personaggio della serie Resident Evil (anche se nel filmato introduttivo era impersonato da un bambascione terrificante: insomma, il tipico americano palestrato).
Lo rivediamo finalmente all'opera dopo tre capitoli della saga. Al suo ingresso nell'avventura, non ho quasi saputo trattenere le lacrime..

STEVE BURNSIDE
Un prigioniero, come Claire, della Umbrella. Non si capisce come abbia fatto a finire lì, ma un paio di incontri significativi ne renderanno meno oscuro il passato. E' anche un personaggio che vi toccherà usare in un paio di momenti del gioco, nonché il clonazzo di Di Caprio.

ALFRED ASHFORD
Un discendente della dinastia fondatrice della Umbrella, nonché cecchino quasi infallibile. Un personaggio quasi tragicomico, molto ben caratterizzato dagli sceneggiatori della Capcom.

ALEXIA ASHFORD
Sorella di Alfred, è un personaggio del quale non posso rivelarvi nulla, neanche il minimo dettaglio. Una cosa sola posso dirvi: le apparenze ingannano e anche di brutto...

ALBERT WESKER
Il traditore del primo Resident Evil è tornato ed è pure in gran forma. Ma a questo punto è lecita una domanda: come ha fatto a sopravvivere? E soprattutto, cosa diavolo ci fa qui? A questa e a molte altre domande, troverete risposta solamente "esplorando" Code: Veronica...

Alcune stanze sono abbastanza agghiaccianti, come testimonia questo cadavere con tanto di insetti che scorrazzano sul muro... Rabbrividiamo...

Una bella immagine di Claire mentre scarica un intero caricatore delle pistole automatiche direttamente nel petto del malcapitato zombi.

Voto 87

Titolo
Resident Evil III - Nemesis

Descrizione
Survival Horror

Giocatori
1

Casa Software
Capcom

Resident Evil III Nemesis

Ehm... penso che immortalare cani morti stia davvero diventando una brutta abitudine. Anche in questo gioco siamo riusciti a seccarne un numero impressionante! (con buona pace dei cinofili... quelli cioè che vanno al cinema con il cane)

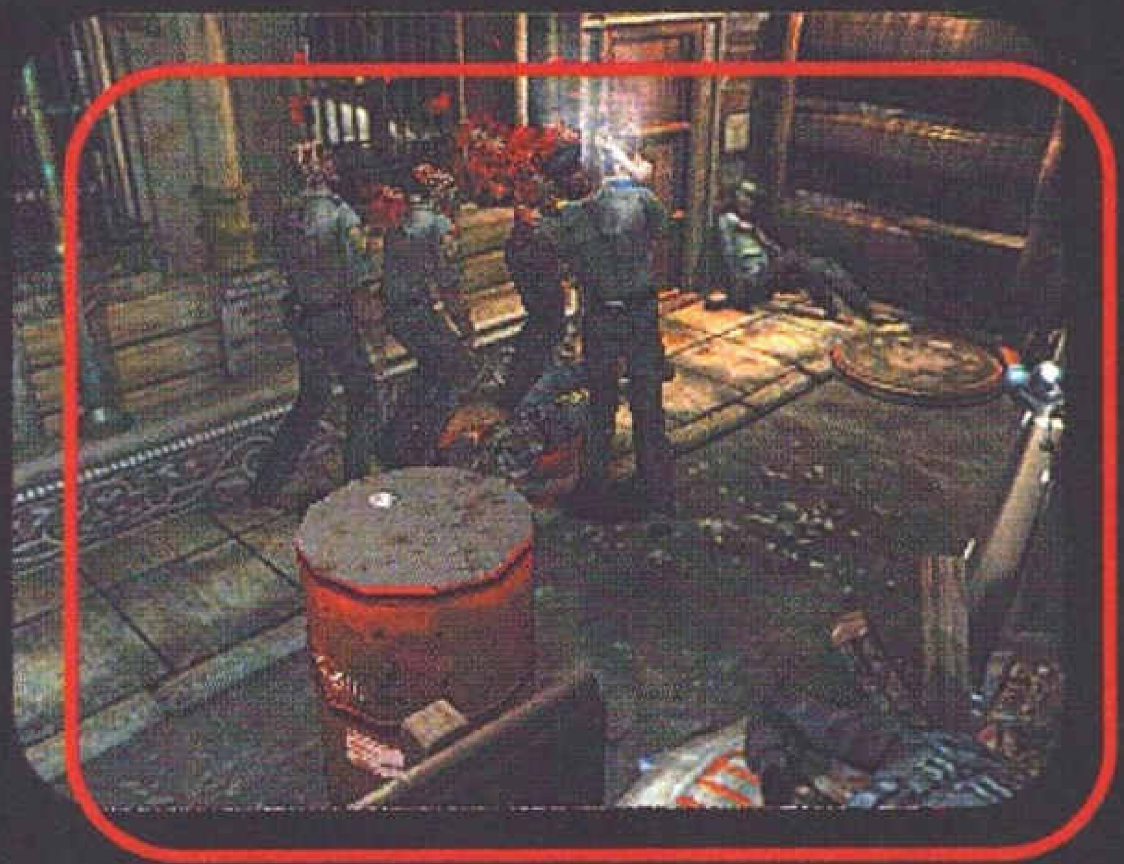
Abbassate le tapparelle, spegnete la luce e alzate il volume. È tornato Resident Evil...

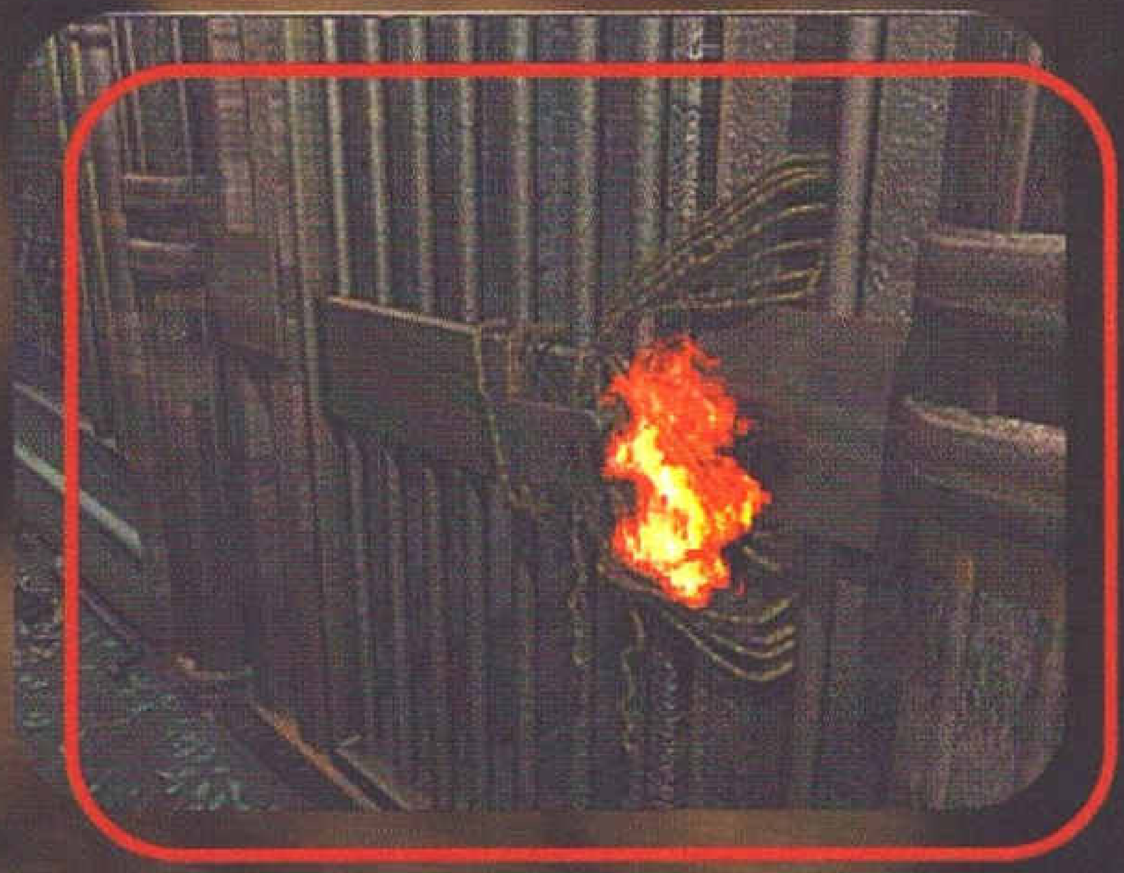
I videogiocatori più navigati tra voi si ricorderanno sicuramente del nome Jill Valentine, legato indissolubilmente alla serie Survival Horror più famosa di sempre. Per tutti quelli che non riescono a farsi venire in mente niente, ricordo che la fanciulla in questione era la protagonista del primo Resident Evil, titolo ambientato in una magione infettata dal Virus T, che aveva saputo catalizzare l'attenzione di un buon numero di giocatori in tutto il mondo.

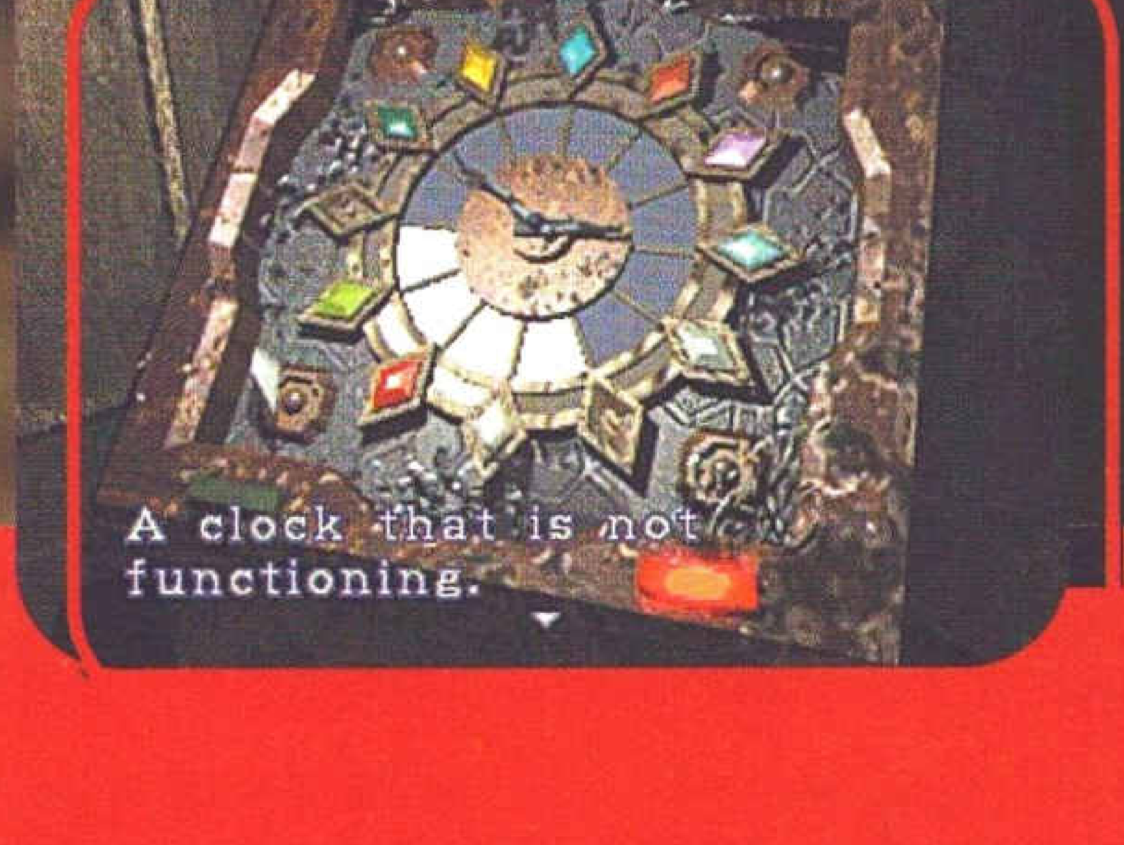
Primo impatto

Ecco che fine aveva fatto Jill Valentine... il primo impatto è sicuramente convincente, anche perché sembra proprio di trovarsi di fronte a uno dei vecchi Resident Evil e questo è sicuramente un bene.

Signori e signore, vi presento, in tutto il suo splendore... ehm, non mi ricordo più il nome di questo tizio. Sappiate comunque che portando a termine il gioco, sarete ricompensati con una modalità tutta nuova da provare, chiamata Mercenaries. Ah, quasi mi dimenticavo... ogni volta che finirete il gioco assisterete ad alcune scene che vi illustreranno il destino che la sorte ha riservato a ognuno dei protagonisti della serie...







Fatto sta che, al termine di questa prima "puntata", sembrava che la signorina in questione avesse fatto perdere le sue tracce ma, fortunatamente, eccola tornare in carne - viva - e ossa.

This is my last escape

Questo è quello che Jill continua a ripetere. L'ultima fuga, l'ultima disperata corsa verso la salvezza. Il vostro compito sarà infatti quello di salvare la vita a questa eroina e, magari, svelare l'identità di Nemesis, sempre che riusciate a trovarlo. Lo schema di gioco sembra stato preso pari pari dal secondo capitolo della serie, senza innovazioni sostanziali (mossa per schivare gli attacchi e l'implementazione di bivi a parte). In effetti, la sensazione di trovarsi di fronte a un semplice data disk è alta e questo Resident Evil III - Nemesis sa di già visto. Non saprei quali siano gli aspetti che hanno contribuito al manifestarsi di questa mia sensazione, ma vi posso assicurare che la sento ben radicata nel profondo. Per come si metteranno le cose, sembra che questo terzo capitolo serva solamente a far sfogare i vostri più bassi istinti, a lasciar fuoriuscire

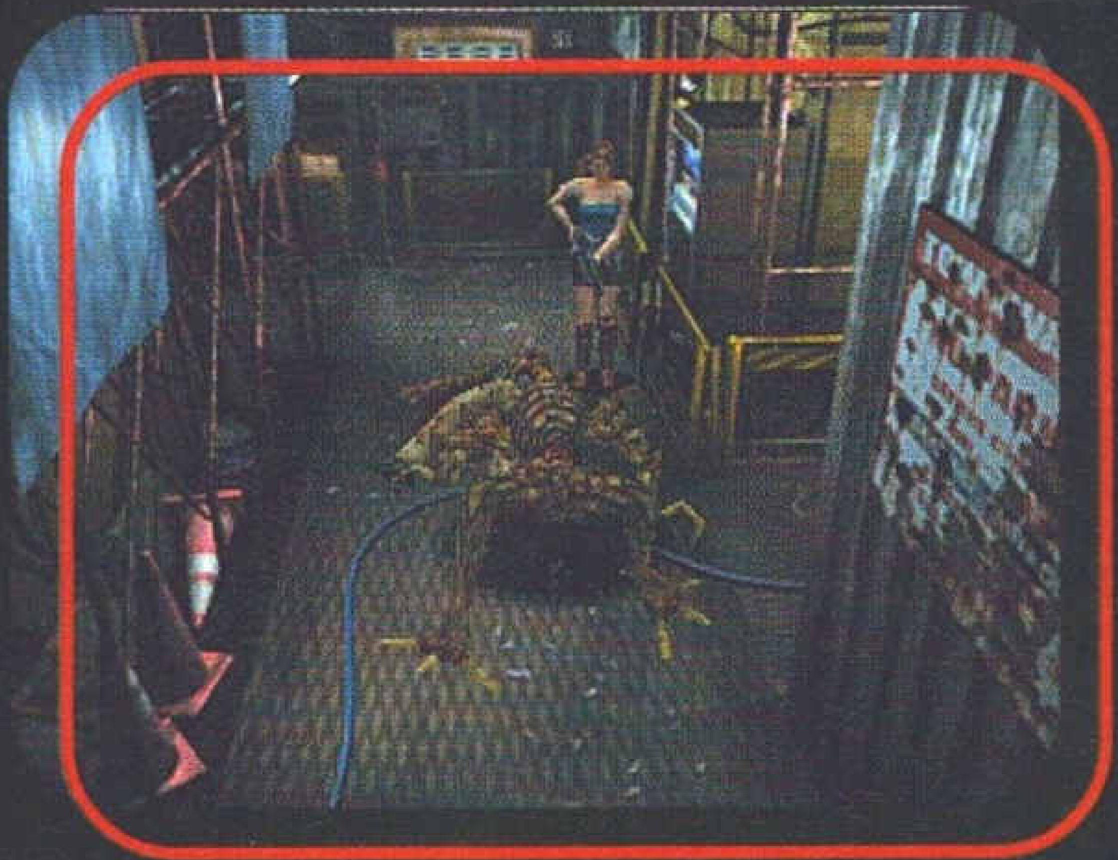
Potendo scegliere

Io continuo a sostenere che il secondo sia il miglior capitolo della serie, ovviamente per PlayStation. I fortunati possessori di DreamCast dovrebbero, invece, buttarsi a pesce sul nuovissimo Code: Veronica, gioco dotato di una classe e una longevità di tutt'altro calibro.

Davide "ToSo" Tosini

tutta la cattiveria repressa che avete in corpo massacrando zombie a destra e a manca. RE 3 è, al pari dei suoi predecessori, un'avventura con enigmi molto semplici, del tipo prendi questo oggetto per aprire quella porta, e una massiccia dose di mazzate. Purtroppo sembra che alla Capcom abbiano perso la formula magica o, per meglio dire, il dosaggio di tutti gli ingredienti...

Durante il corso dell'avventura vi verrà richiesto, in alcuni punti, di effettuare delle scelte che non influiranno comunque sul finale del gioco. Bello!


Questo è l'essere schifoso che hanno scelto per sostituire il licker... dai, non c'è neanche paragone... Uffa!!!

Meno carne morta e più testa

Questa sarebbe la ricetta ideale per questo gioco. Diciamocelo francamente, Resident Evil II, pur non avendo enigmi particolarmente complessi, era un buon miscuglio di tensione, cervello e adrenalina. Il nuovo titolo prodotto da Capcom, le cui vicende trovano spazio qualche ora prima e qualche ora dopo gli avvenimenti narrati nel predecessore, elimina totalmente la parte riflessiva trasformando la saga Survival Horror più famosa che si conosca in un semplice shoot 'em up in terza persona. Non è che

PlayStation

Troppo poco cerebrale e molto poco d'atmosfera. Questo è quello che penso di Resident Evil III - Nemesis. L'atmosfera ha lasciato il posto a un tipo d'azione incentrata più sulla frenesia che altro. Siamo lontani anni luce dall'orrore di Silent Hill... Da considerare come un mezzo passo falso per tutti gli amanti della serie, un buon gioco per tutti i neofiti del genere.

Una mossa nuova, tutta per voi.

La maggiore innovazione introdotta nei combattimenti è la possibilità di schivare i colpi dei vostri avversari. Non sto qui a scrivere come si fa, perché potete trovare la sequenza nel manuale del gioco, quindi passo subito all'esaminare questa nuova feature. In effetti, in più di un'occasione, tentare di sottrarsi a un agguerrito gruppo di nemici con un rapido spostamento laterale ha dato buoni frutti, gettando gli avversari nel panico e consentendomi di scaricare un paio di colpi sui miei assalitori. Devo ammettere che, comunque, alla lunga, mi sono stancato di evitare gli attacchi, anche perché una volta padroneggiata questa tecnica, il gioco diventa ancora più facile di quanto già non lo sia... e questo non è sicuramente un bene.

PLAYSTATION					
Grafica	92	Giocabilità	90		87
Sonoro	90	Longevità	90		

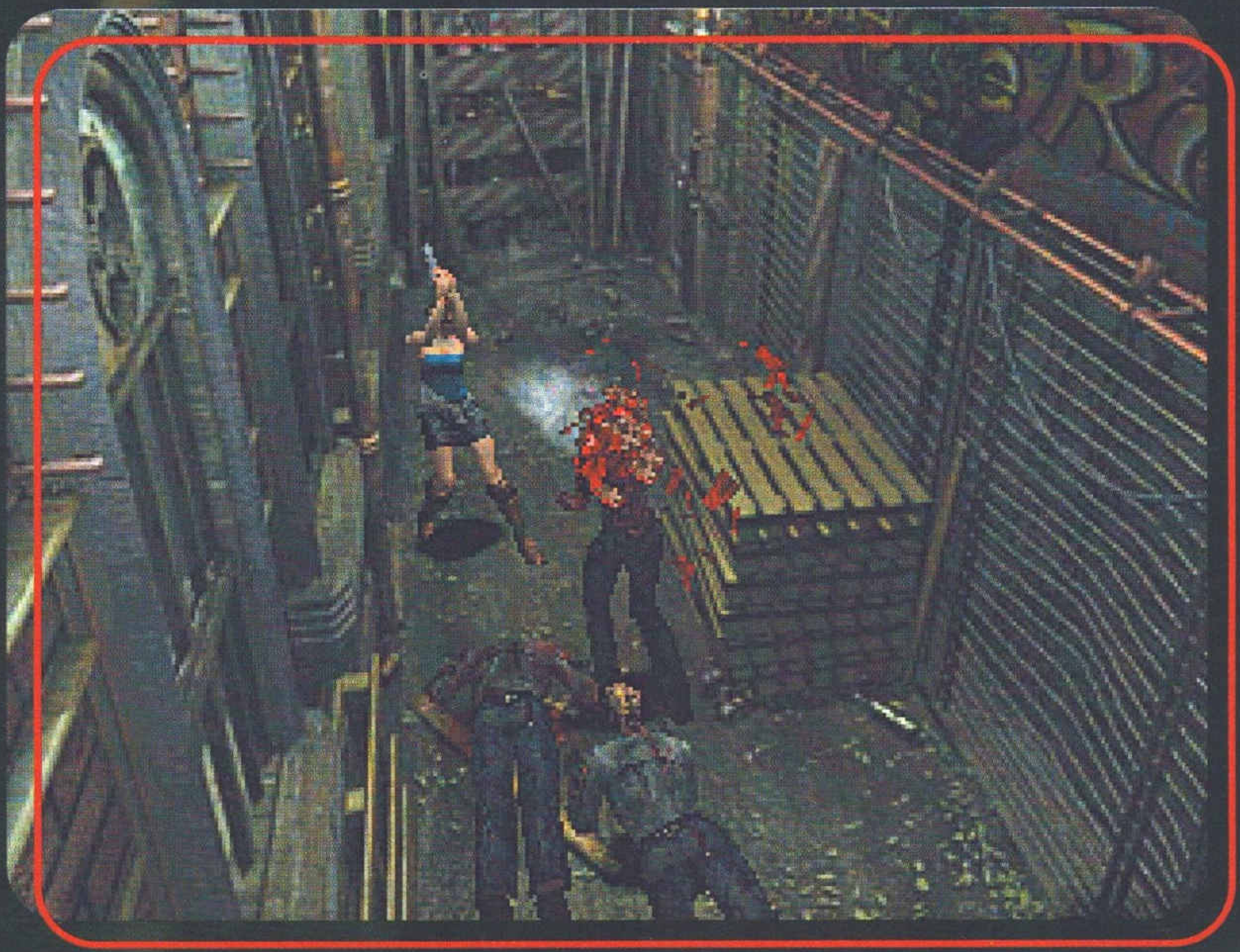
Il parere del MAO

Una delusione. Certo non siamo al livello di aberrazione di Gun Survivor, ma sinceramente mi aspettavo qualche cosa di più da questo Nemesis. Che cosa? Presto detto, più storia e meno sparatorie... I personaggi sono caratterizzati in maniera a dir poco farlocca, ma soprattutto mi sa tanto di pretesto per dare un finale provvisorio alla saga per PlayStation, visto e considerato che non credo proprio usciranno altri capitoli dell'epopea su questa console Sony. Probabilmente il mio commento è in qualche modo viziato dall'avere visto, giocato e vissuto Code: Veronica. Preferivo risparmiare qualche proiettile e sbattermi di più per qualche enigma, piuttosto che andare in giro armato come Rambo a far saltare tutto e tutti... Dopo il regalo Code: Veronica, non mi resta altro da fare che attendere con infinita ansia Resident Evil Zero per Nintendo 64 che, per quanto si tratti dell'ennesimo prequel, dovrebbe poter garantirmi maggior divertimento rispetto a questo episodio...
Non dico che Nemesis sia brutto, ma non è sicuramente quello che mi aspettavo: Ray per esempio lo adora (perché almeno può fare carne da macello con gli zombi). Io vi dico solo, non aspettatevi troppo perché potreste rimanerne delusi... Tutto qui...

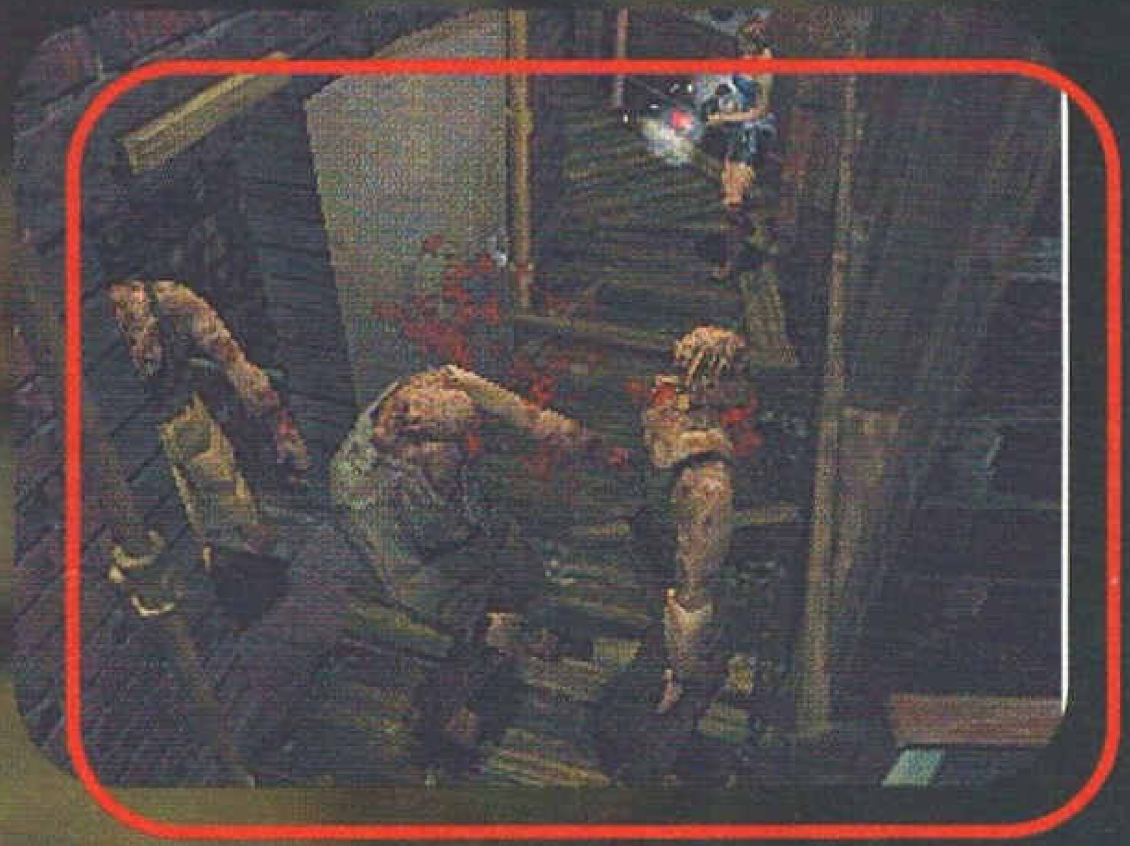
questo sia un brutto titolo, solo che lo spirito della serie è stato snaturato e un paio di enigmi seri in più mi avrebbero proprio fatto piacere. Ma veniamo alla parte tecnica...

Tecnicando

Graficamente ci troviamo di fronte a un titolo davvero accattivante, sia per quanto riguarda il look dei personaggi sia per ciò che concerne gli scenari, davvero ben realizzati e con una palette davvero azzeccata. La possibilità di rivisitare alcune delle locazioni già esplorate in RE 2 mi ha galvanizzato non poco e ammetto che quando mi sono ritrovato a girovagare per la stazione di polizia, l'emozione era davvero tanta. Lo stile scelto per rappresentare i vari zombie mi è sembrato tutto sommato convincente, anche se non ho particolarmente apprezzato la scelta di escludere alcune tra le creature/simbolo dell'orrore di Raccoon City. Il sonoro è forse uno degli aspetti più curati di questa produzione, sia per quanto riguarda il sottofondo, sia per i lamentosi effetti sonori assegnati a ogni singola creatura. Peccato che l'atmosfera che riesce a creare sia rovinata di continuo dai numerosi incontri con i vari non-morti, che si risolvono, il più delle volte, con delle furiose sparatorie e niente più. Non ho molto apprezzato tutto questo spargimento di sangue, più che altro perché continuo a preferire i giochi alla Silent Hill, dove ci sono senz'altro meno scontri e, alla fin della fiera, se ho voglia di "fraggare" qualcuno, gioco a Quake III Arena...



Jill è davvero affascinante, qualsiasi cosa faccia. Ditemi se non è stupenda in questa posa...



Eccovi un tipico esempio di Fragfest...

Voto 65

Titolo
Biohazard - Gun Survivor

Descrizione
Resident Evil in soggettiva

Giocatori
1

Casa Software
Capcom

Biohazard Gun Survivor

Oddio, alla Capcom hanno creato un mostro...

Vi sarete sicuramente accorti che questo numero di Consolemania è stato letteralmente monopolizzato da una delle serie Survival Horror più famosa di tutti i tempi. Mi sto ovviamente riferendo a Resident Evil, Biohazard nella sua originaria incarnazione nipponica, titolo che ha saputo letteralmente catalizzare l'attenzione dei viodeogiocatori di tutto il mondo, complice anche la solita ignoranza della carta stampata e la consueta tendenza a demonizzare il mondo dei videogame da parte dei media. Fatto sta che gli zombi che infestavano Raccoon City non hanno la minima intenzione di andarsene in pensione, anzi, ritornano prepotentemente in uno di quei titoli che ogni amante della serie aspettava da secoli.

Il fascino di Wolfenstein

Molti di voi sicuramente non si ricorderanno di questo mitico gioco, uscito oramai secoli or sono. Questo titolo, prodotto dalla id software, aveva introdotto l'innovativo concetto della visuale in soggettiva... quei programmatori avevano appena sfornato una vera e propria gallina dalle uova d'oro, come i numerosi cloni usciti successivamente hanno già ampiamente dimostrato. Ora, vi starete sicuramente chiedendo quali siano i punti di intersezione tra il cerchio degli sparatutto in soggettiva e la serie di Resident Evil, vero? Beh, ma avete provato a guardare le foto? Non vi suggeriscono proprio niente?

Il marine di Doom si traveste da semplice passante armato di pistola...

E nasce un nuovo Biohazard. Nei mesi che hanno preceduto la release di questo titolo, tutti i fan del genere non hanno potuto far altro che cominciare a sperare: sperare che i genietti della Capcom riuscissero a regalare al mondo un nuovo capolavoro... Purtroppo le aspettative sono state - e mi duole davvero dirlo - disattese. Ma veniamo al gioco vero e proprio. Non a caso ho citato, nei titoli dei due paragrafi che state avidamente consu-

Questo è, in sintesi, quello che penso del gioco... "Game Over, Man"

Primo impatto

L'idea è grandiosa e le prime sessioni di gioco sono davvero esaltanti. Fino a quando non ci si accorge che il gioco ha davvero poco da offrire.

mando con gli occhi, due giochi della id e, quasi sicuramente, la maggior parte di voi si aspetterà di vedere comparire da qualche parte in questa recensione, il mostro sacro di questa software house: Quake... Invece non è davvero il caso perché, come avrete modo di scoprire continuando a leggere, gli unici remoti punti di contatto tra id e Capcom si limitano ai primi due titoli prodotti dalla casa californiana.

Tutto ha inizio per colpa della solita Umbrella Inc. che continua a utilizzare Raccoon City come sede per le sue devastanti fughe di prodotti nocivi. La prima volta la città era stata devastata dal T-Virus, la seconda e la terza avevano visto scendere in pista il G-Virus mentre in questo Gun Survivor, l'unica cosa che si riesce a intuire è che, quantomeno, la sfiga pare aver cambiato obbiettivo. Sembra infatti che la cittadina di Raccoon City non sia la sola a essere stata invasa dai pestilenziali virus, visto e considerato che questo episodio è interamente ambientato in un altro posto. Lo scopo del gioco, come suggerito dal titolo stesso, è quello di sopravvivere, di riuscire a scappare dalle vie infestate da tutti quei brutti ceffi che popolavano i precedenti capitoli della serie.

Molti parlano di questo titolo come un House of The Dead ambientato nell'universo Resident Evil, ma vi posso assicurare che...

Potendo scegliere

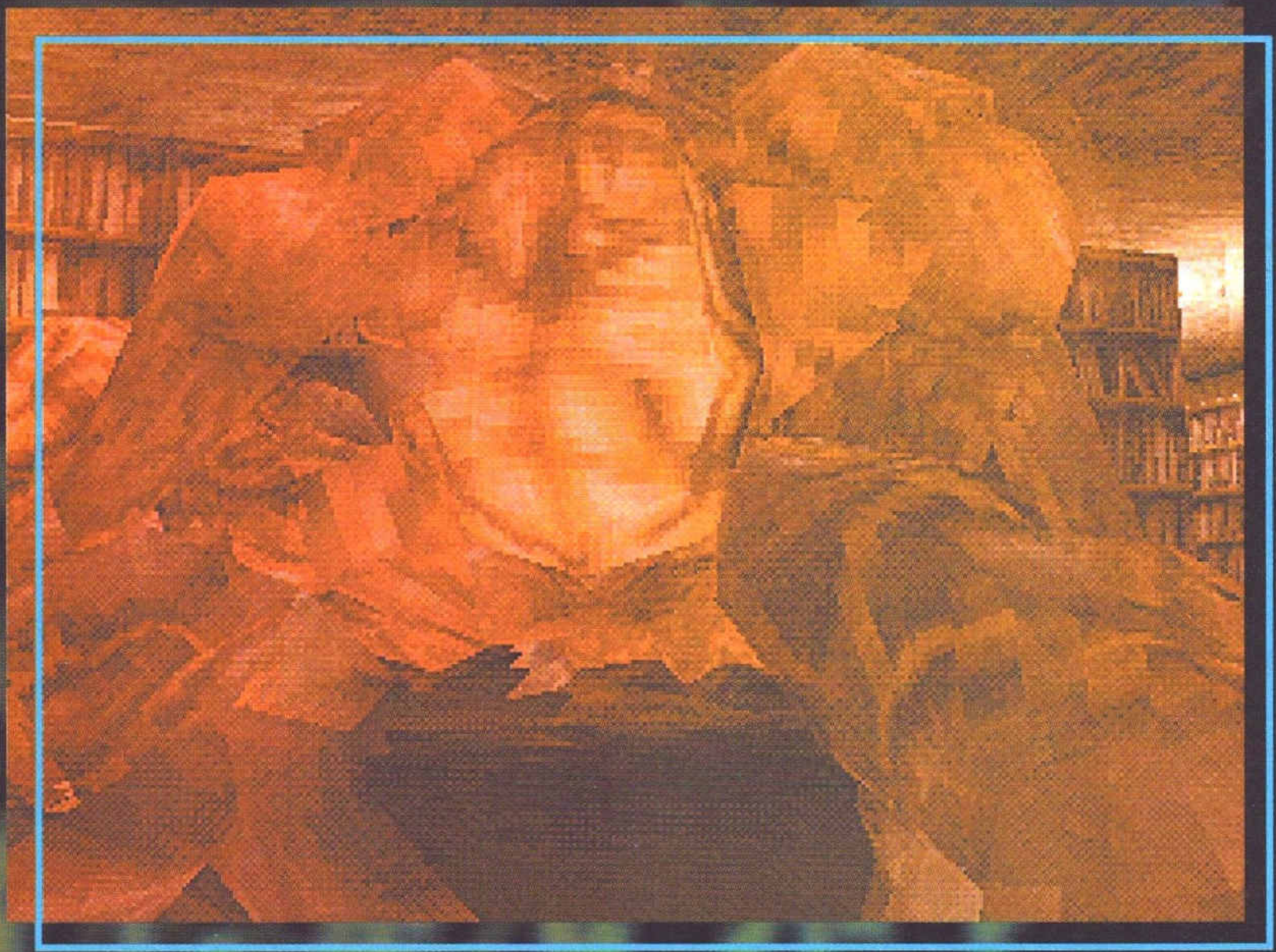
Time Crisis rappresenta sicuramente il migliore di questo genere, nonostante sia un po' datato. Se avete un DC, potete anche optare per House Of The Dead II, spettacolare dal punto di vista grafico e certamente più coinvolgente di questo titolo.

Non è come House of The Dead, nella maniera più assoluta!!!

Se non si fosse capito, Gun Survivor è un titolo da giocare con la GunCon. A differenza di quanto succede in tutti gli altri titoli simili l'azione non si svolge "sui binari", ma viene data all'utente la possibilità di scorrazzare liberamente per le ambientazioni presenti. Quando dico liberamente, intendo proprio dire che non avrete vincoli di sorta e potrete decidere di muovervi in avanti, indietro, a destra o sinistra, grazie a un sistema di controllo che risulta non eccessivamente comodo ma che comunque funziona. Purtroppo, alla Capcom non hanno pensato di consentire lo spostamento laterale (o "strafe") né tanto meno la possibilità di alzare o abbassare lo sguardo, cosa questa che limita - e di molto - la sensazione globale di coinvolgimento (proprio come in Wolfenstein e Doom, solo che quelli erano altri tempi e il coinvolgimento c'era eccome). Forse la limitazione più grande è proprio relativa alla quantità di tasti presenti sulla pistola - molto probabilmente un gioco del genere sarebbe venuto molto meglio su Dreamcast. Il problema principale è che ci si sposta o ci si muove: quando si viene assaliti dagli zombie non si riesce mai a indietreggiare e scansare coprendosi sparando, il che non è una novità in questo genere di giochi ma stona decisamente con l'impostazione "faccio quello che voglio e vado dove voglio" di Gun Survivor.

Sia che spariate alle gambe, sia che miriate alla testa, il risultato sarà lo stesso. Brutti quelli della Capcom!

Eccola, puntuale come un orologio svizzero, la foto dove facciamo del male a un cane. Credetemi, è tutto un caso...


Uno Zombie e dei coin-op. Non avranno mica intenzione di fare un Resident Evil da sala, vero? Non voglio spendere uno stipendio in gettoni (e fare, quindi, due partite).

Davide "ToSo" Tosini

Armi Inutili

Sparse qua e là per le locazioni che compongono il gioco, vi capiterà di rinvenire delle armi aggiuntive. Purtroppo per voi, solitamente questi ammennicoli non faranno altro che complicarvi la vita, visto e considerato che nessuna delle armi che ho trovato in giro riusciva a stare dietro alla pressione del grilletto. Se a questo aggiungete anche il fatto che hanno un caricatore più piccolo della pistola standard, vi dovrebbe sorgere spontanea la domanda: "Ma chi me lo fa fare?"

Non si sa perché poi ma gli scontri a fuoco sembrano tutti studiati in modo da far risaltare le limitazioni di questo sistema di gioco, dato che spesso non si riescono a vedere tutti i nemici o si rimane "prigionieri" della lentezza dei movimenti. Insomma, se Resident Evil di solito non è "comodo" da giocare, questa sua versione in prima persona lo è ancora di meno L'idea che sta alla base di questo prodotto è sicuramente degna di lode (in fin dei conti, un'avventura vera e propria - con tanto di enigmi e compagnia bella - da giocare con la pistola mi ispirava e non poco) ma la realizzazione tecnica non è assolutamente all'altezza. La grafica sembra mossa da un motore estremamente primitivo e i personaggi sono composti da un numero esageratamente basso di poligoni - saranno anche gli stessi di RE ma una cosa è vederli piccoli sullo schermo e una cosa è trovarseli davanti quando occupano tutta la TV.

Stiamo facendo la conoscenza - molto ravvicinata - di un licker. Come nelle precedenti versioni, questi esseri sono dotati di una forza e di una resistenza fuori dal comune.

Un altro mostrone grosso e cattivo. Sinceramente non ricordo di averlo mai visto in nessun Resident Evil, ma non ci giurerei.

Dopo un po' potreste cominciare a giocare a calcio...

Già, visto che questo titolo non brilla certo per dinamismo e la noia prenderà il posto dell'euforia iniziale, lasciandovi soli con il vostro dolore. Le uniche note positive sono rappresentate dalla massiccia presenza di tutte quelle figure che hanno decretato il successo di questa Survival Horror Saga, dai licker ai cani, passando per i vari zombie che, tutto sommato, spaventano quel tanto che basta. Mi ha, invece, notevolmente indispettito la totale assenza di realismo che permea questa realizzazione. Potreste anche obbiettare che cercare qualcosa di realistico in RE è come cercare un ago in un pagliaio, ma vi posso assicurare che mirare alla testa di uno zombie, premere il grilletto, colpirlo e vederlo avanzare ugualmente, proverebbe qualsiasi persona che abbia mai visto uno qualsiasi dei film con dei non morti... lo sanno anche i bambini che per uccidere uno zombie basta spararli in testa e che diamine!!! In definitiva ci troviamo di fronte a un gioco che non ce la fa, ma che molto probabilmente venderà più di quanto meriti effettivamente grazie al nome che campeggia sulla confezione. Un vero peccato.

Le piantine verdi, come al solito, ci aiuteranno a sollevare il morale...

PlayStation

Una storia insulsa, un sistema di gioco che funge da ostacolo, un engine primitivo e una mancanza generale di divertimento trasformano un potenziale capolavoro in un titolo da dimenticare. Ebbrava Capcom...

PlayStation			
Grafica	72	Giocabilità	69
Sonoro	78	Longevità	65

65

KEEP AN EYE ON GLOBAL GAME !
(Tieni d'occhio Global Game)
A NEL MONDO DI GLOBAL GAME
GLOBAL
BRESC
EUROP
DREAM
i le versioni PAL e USA de
per averla in anteprim
www.globalgame-europe .com
GLOBAL GAME
PC CD-ROM
IL FRANCHISING
GIOCHI & ACCESSORI
METROPOL
UEFA STRIKER
BIO HAZARD
Dreamcast
DEI CA
Global P
Immagini in movimento
I LOGHI I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI
solo
GLOBAL GAME
Per ricevere la nostra brochure, inviate questo coupon, oppure telefonate.
Nome e Cognome
Indirizzo e Tel.
Città e cap
Global Game - Divisione Franchising - Via Raffaello Sanzio, 5 - 20090 Cesano Boscone (MI) 024861101

Voto 95

Titolo
Rayman 2 : The Great Escape

Descrizione
Platform convincente

Giocatori
1

Casa Software
Ubi Soft

Rayman 2 The Great Escape

Dopo gli ottimi risultati ottenuti dalle versioni N64 e PC, Ubi Soft è pronta a lanciare anche la versione DC di questo entusiasmante platform...

La presenza di uno stesso titolo su diverse piattaforme è sempre un indicatore della vivacità e della competizione tra i grandi protagonisti del settore dei videogame. Significa che le software house riconoscono la validità dei diversi sistemi e cercano in questo modo di

Qual è il sito Internet preferito da Rayman?

Ogni livello è pieno zeppo di Lum colorati. Oltre a quelli gialli, i frammenti del cuore del mondo, ce ne sono molti altri tipi che variano per funzione ed importanza.

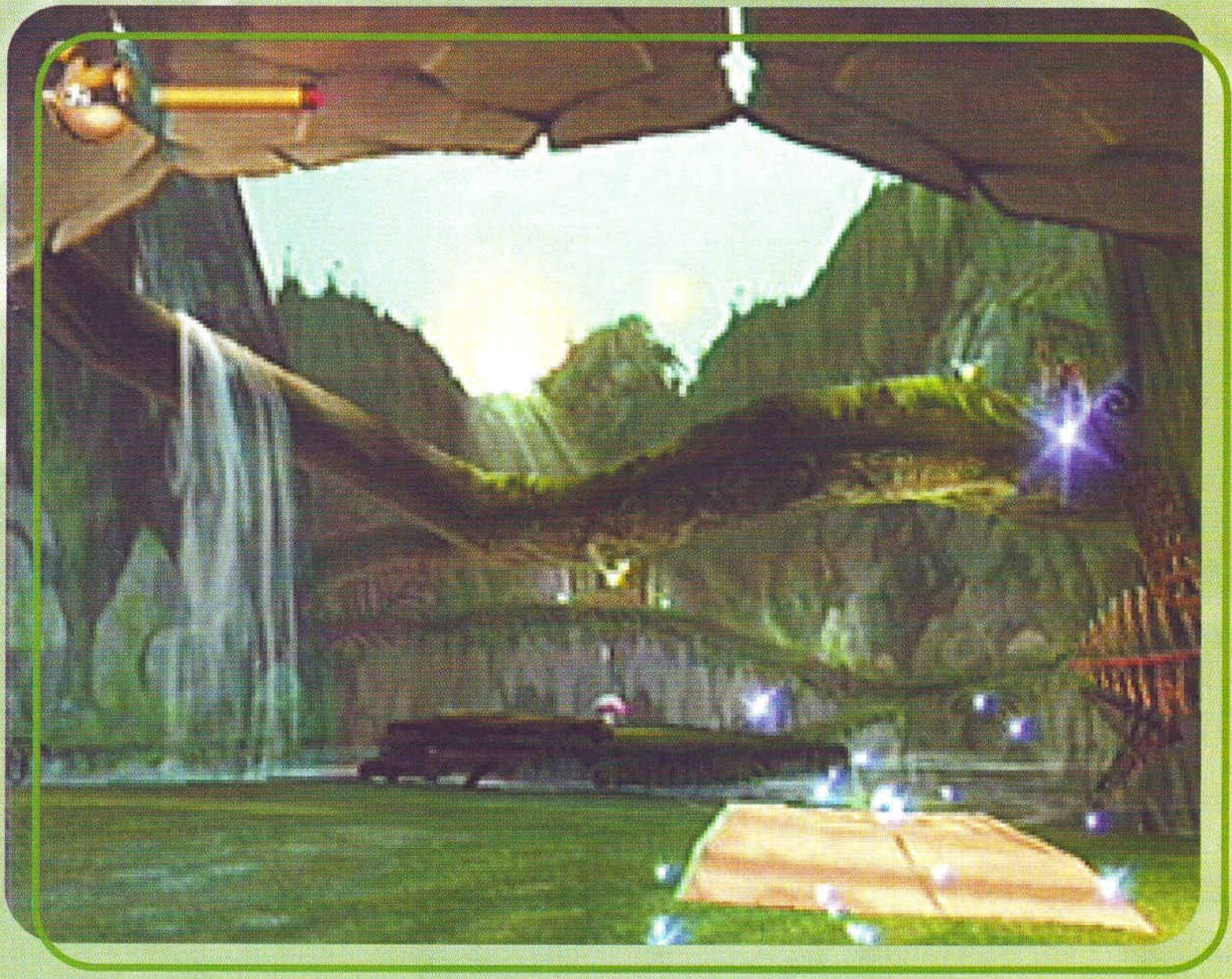
Gli enigmi non sono mai troppo impegnativi e la dimensione degli interruttore da azionare dovrebbe darvene un'idea.

Siamo ormai alle battute finali...

Primo impatto

Muovere i primi passi nel mondo di Rayman 2 è un esperienza piacevole e per nulla traumatica. Uno dei principali punti di forza di Rayman è infatti l'ottima distribuzione della curva di apprendimento, che permette a chiunque, dal giocatore più scafato a chi ha comprato da poco la sua prima console, di trovarsi subito a proprio agio. All'inizio il numero di azione che Rayman può compiere sono limitate e solo con il procedere dell'avventura, nuove abilità e poteri vanno ad aggiungersi al repertorio del nostro eroe, inoltre Murfy è sempre pronto a elargire consigli sulle combinazioni di tasti necessarie o sul modo di affrontare un determinato passaggio. Con queste premesse muoversi per i livelli diventa molto più naturale e, sapendo di poter contare su questo tipo di aiuto, ci si lascia coinvolgere molto più volentieri dalle qualità delle immagini e dalla varietà delle sfide proposte.

raggiungere un bacino d'utenza il più ampio possibile. Ubi Soft, sotto questo aspetto, si è sempre dimostrata una società di ampie vedute, cercando di non "aggrapparsi" ad una piattaforma piuttosto che ad un'altra e difatti non ha tardato a realizzare versioni per Dreamcast di alcuni titoli del suo catalogo. Tra questi appunto Rayman 2 seguito, come ci suggerisce il numero due, di un platform di grande successo apparso su PSX e Saturn una manciata di anni fa. Anche in questo caso ci troviamo di fronte ad un gioco tutto piattaforme e bonus ma che ha saputo sfruttare a dovere le prestazioni delle attuali macchine da gioco. La trama alla base di questo nuovo Rayman vede un groppo di pirati robot alle prese con un progetto non proprio altruista, soggiogare al loro volere l'intero pianeta e ridurre in schiavitù ogni essere vivente. In un primo tentativo di opposizione il nostro eroe fallisce miseramente e viene catturato dai cattivi; il gioco comincia proprio in questo punto, con Globox, l'amico di Rayman, che riesce a farlo evadere e con la separazione dei due durante la fuga. Attraverso



Niente "nebbiolina" o cortine fumogene, in Rayman 2 viste come queste sono all'ordine del giorno.

21 livelli e 58 aree, Rayman dovrà ritrovare il suo fedele compagno, liberare le varie creature imprigionate dai pirati e ritrovare tutti i pezzi (un migliaio circa), chiamati Lum, in cui è stato spezzato il "cuore del mondo"; insomma una roba da niente...

La possibilità di fissare il bersaglio si rivela molto utile negli scontri ravvicinati.

Potendo scegliere

Non è difficile immaginare quale sia il diretto concorrente di Rayman 2, eppure non vedo una rivalità così diretta tra Sonic e il titolo Ubi Soft. Appartengono allo stesso genere, è ovvio, ma non si escludono a vicenda, anzi, sotto un certo punto di vista, possiamo dire insieme riescono ad offrire una panoramica completa dello sviluppo attuale in fatto di Platform 3D. In Sonic l'azione è forse più veloce, sincopata e il ritmo più sostenuto, mentre Rayman riesce ad offrire una struttura più aperta, con momenti di assoluta frenesia alternati a passaggi più "tranquilli". Detto questo, si tratta di comunque di due giochi di ottimo livello e una valutazione del tipo primo-secondo, mi sembra davvero riduttiva. Se le vostre finanze ve lo permettono e il genere vi garba non vedo nessun motivo per non averli entrambi.

Salta che ti passa

La potenza della macchina Sega è stata sfruttata a dovere dai coder della Ubi Soft e i risultati si vedono. Il gioco è di una fluidità impeccabile e nonostante l'abbondante numero di poligoni a video, soprattutto nelle scene più complesse, riesce sempre a fornire un sostenuto frame rate. Rispetto alle versioni N64 e PC, sono stati aggiunti un maggior numero di effetti speciali, il numero dei poligoni a video è stato generosamente aumentato e, più in generale, ogni livello è più ricco di dettagli e particolari. Una realizzazione tecnica di tutti rispetto quindi che si sposa a meraviglia con le diverse ambientazioni, sempre evocative ed affascinanti. Si passa dalle paludi, al mondo sottomarino, passando per covi di pirati, caverne e foreste, in un carosello di luci e colori. La gestione delle telecamere virtuali, da sempre tallone d'Achille di molto produzione, ha passato l'esame a pieni voti; difficilmente si sente il bisogno di una

... dovrà affrontare dei nemici con le sue sfere d'energia.

Nel corso dell'avventura potrete sempre contare sull'aiuto di Murfy.

Dreamcast				
	Grafica	94	Giocabilità	95
	Sonoro	88	Longevità	95
			Dreamcast	95

regolazione manuale e quando questo avviene, di solito è per poter osservare con attenzione quello che ci circonda. Non posso ritenermi

Il livello nei covo dei pirati è il primo in cui Rayman ...

altrettanto soddisfatto della sezione audio; nonostante le premesse di mirabolanti effetti stereo e amenità simili, le musiche non mi hanno per niente impressionato e, in verità, le ho trovate un po' monotone. Gli effetti sonori svolgono il loro lavoro piuttosto bene ma anche qui non ho riscontrato niente di eccezionale. Il giudizio sul binomio giocabilità - longevità è in linea con quanto espresso sulla realizzazione tecnica ma per una più approfondita vi rimando ai box che accompagnano la recensione; anche in questo caso, comunque, Rayman 2 si è dimostrato un titolo molto equilibrato, costruito intorno ad una trama avvincente, ad un livello di difficoltà ben congegnato e ad una sfida sempre varia e divertente.

Non solo piattaforme

Attraverso le 58 aree da esplorare, Rayman otterrà nuovi poteri, nuove abilità e entrerà in contatto con un campionario di personaggi buffi e divertenti. Questo sistema ha permesso di introdurre diverse variazioni al classico schema di gioco tutto piattaforme e bonus; in realtà gli enigmi che si dovranno affrontare non sono per nulla impegnativi ma non è certo questo il genere di gioco per sfide più celebrali. Quello su cui volevo attirare la vostra attenzione è la varietà delle situazione in cui Rayman si troverà impegnato; per fare qualche esempio, dovrete fare sci nautico a bordo di un serpente marino, trasportare pesanti barilotti esplosivi o cavalcare un razzo per bastonare il cattivone di turno. Si tratta di sezioni spassose e molto giocabili, quasi dei sotto-giochi, che si inseriscono all'interno della trama principale in maniera assolutamente naturale e senza alcuna discontinuità. Davvero divertente, non c'è che dire.

Un po' di sci nautico nelle paludi. Nel gioco vi aspetta questo ed altro.

Qualcosa mi dice che è meglio non cadere in acqua...

Dreamcast

Rayman 2 è un titolo di qualità indiscutibile. Nel passaggio alle console Sega, il gioco ha guadagnato una fluidità e un impatto visivo davvero eccezionali, uniti a una giocabilità da manuale. Grazie al suo equilibrio, l'ultima fatica Ubi Soft è in grado di offrire un'esperienza di gioco coinvolgente ad ogni tipologia di giocatore; la difficoltà è calibrata in maniera molto accurata e difficilmente si abbandonerà il gioco per essere rimasti "bloccati" in qualche punto. Gli appassionati del genere si troveranno di fronte ad un'impostazione di base molto tradizionale, forse lontana un po' da Sonic, ma non per questo meno curata e divertente.

Voto 92

Titolo
Crazy Taxi

Descrizione
Guida spericolata

Giocatori
1

Casa Software
Sega

Crazy Taxi

I taxi è regolato da tre grandi verità: non c'è mai quando serve, non fa mai la strada più veloce per raggiungere la destinazione e costa sempre di più dei soldi che hai in tasca.

L'attività del tassinaro (consentitemi di chiamarlo così) è da sempre una di quelle che si presta maggiormente a una trasposizione in chiave videogiochistica (dovremmo dire videoludica, ma fa troppo trombone). Analizziamo gli elementi chiave: la si svolge stando a bordo di un'auto, e questo è già un fattore molto importante, potenzialmente implica degli obbiettivi da raggiungere in un dato limite di tempo, comporta un certo livello di esplorazione della zona circostante e infine prevede un compenso in denaro calcolato in base all'impegno svolto. Insomma, abbiamo la guida, la sfida, l'esplorazione e il premio. Esasperando questi quattro elementi potremmo facilmente ottenere un gioco a dir poco gagliardo... e allora perché i titoli "taxistici" sono così pochi? Tutto sommato credo di ricordarne solo una manciata: l'antico Space Taxi per C64, lo scarso Quarantine per PC e il mediocre Rogue Trip per PlayStation. Insomma, non è un gran bottino... Sicuramente ne esisteranno altri, ma al momento non me ne vengono in mente il che significa che comunque se c'erano non erano poi 'sta grande cosa. ma come è possibile! Che spreco! Fanno cento miliardi di giochi di pesca insulsi e poi non mi fanno

Primo impatto

Essendo una conversione da coin-op, Crazy Taxi è un gioco intuitivo e molto semplice da afferrare. Certo, riuscire a effettuare subito tutte le manovre sarà un'altra questione...

Potendo scegliere

Uhm... Giochi di tassinari ce n'è ben pochi, Dreamcast o non Dreamcast. Questo è senza dubbio il migliore. Anche levando il taxi dal gioco abbiamo ben pochi titoli simili a questo, forse Metropolis Racer sarà paragonabile. Diciamo che per il momento c'è questo o c'è questo. Accontentiamoci (come se fosse poco!).

fare il tassinaro! Argh! Per fortuna che qualcuno ci ha pensato...

E' un lavoro duro, ma qualcuno deve pur farlo

Quel "qualcuno" è la Sega, che più o meno un anno fa distribuì nelle sale giochi più fortunate un coin-op molto curioso intitolato Crazy Taxi, basato sul sistema Naomi (sostanzialmente un Dreamcast un po' più pompato) e incentrato sull'attività di quattro taxisti. In queste quattro pagine ci occuperemo della conversione per Dreamcast, che come potremo vedere è risultata decisamente felice... Ma andiamo con ordine.

Crazy Taxi è sostanzialmente un gioco di guida nel quale si può girare liberamente per una città raccogliendo clienti e trasportandoli dove vogliono. Più spericolata sarà la nostra guida durante questi trasporti, più soldi guadagneremo, e più veloci saremo più clienti potremo servire nel lasso di tempo a noi concesso. Ovviamente, ogni passeggero desidererà essere portato a destinazione in un dato limite di tempo: nel caso dovessimo essere troppo lenti il cliente salterà giù dall'auto in corsa senza pagarci la tariffa.

La meccanica è molto semplice quindi: si parte con il taxi vuoto, si individua un cliente, lo si carica, si corre verso la destinazione più velocemente e più spericolatamente possibile, lo si scarica e si va a prendere qualcun altro finché non si finisce il tempo. Semplice, appunto, e in questo caso anche frenetica e tutto sommato molto divertente. Sulla struttura di base sono stati poi montati i premi per le acrobazie: il passeggero ci paga una mancia proporzionata alla quantità di passaggi spericolati eseguiti come sorpassi azzardati, "peli" alle macchine, salti, sbandate e così via. Più

I trucchi del mestiere

Per giocare al meglio delle vostre possibilità in Crazy Taxi dovrete imparare alcune manovre fondamentali. Eccole illustrate di seguito...

Crazy Dash (B + acceleratore)
Utile per partire da fermi o per raggiungere più in fretta la velocità massima. E' fondamentale imparare a eseguire questa manovra a ogni partenza e quando avete perso velocità per una ragione qualsiasi.

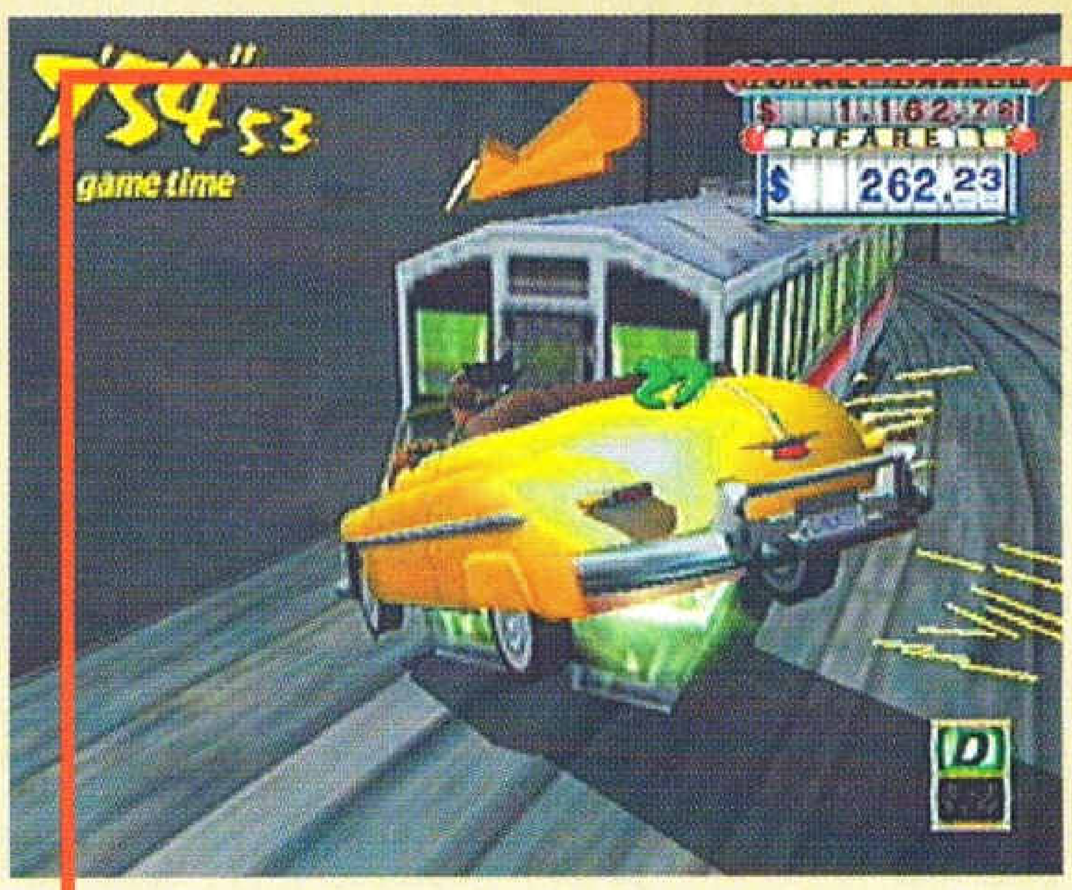
Crazy BackDash (B + acceleratore, A)
Una sorta di retromarcia rapida. Eseguite un Crazy Dash e premete velocemente il tasto della retro. A che serve? Boh...

Crazy Drift (A, B + destra o sinistra)
La classica derapata. Mentre state guidando premete il tasto della retro, ingranate velocemente la marcia avanti e sterzate. Per interrompere e ripartire in avanti eseguite un Crazy Dash.

Limiter Cut (A, B + acceleratore)
Una manovra fondamentale. Quando sarete al massimo della velocità premete il tasto della retro, mettete la marcia avanti e accelerate per superare il limite massimo di velocità del vostro taxi (di parecchio, anche).

Crazy Stop (A + freno)
Eseguendo questa manovra durante un Crazy Drift potrete fermare il vostro taxi con precisione e tempismo. Probabilmente la tenica più utile e più complessa allo stesso tempo.

I passeggeri indispettiti potranno prendere a calci il vostro taxi, insultarvi o tirarvi della sabbia... Dove la prendano non si sa, è ovvio, ma questo in fondo è un videogioco



Poteva mancare la metropolitana? Anche questa è nella modalità original.

"numeri" consecutivi eseguiremo senza fare incidenti (che comunque non ci causano danni ma solo ritardi - CT è un gioco perfettamente "sicuro", tanto che non si possono nemmeno investire i pedoni) maggiore sarà la mancia ricevuta per ciascuna acrobazia. La modalità arcade prevede che si parta con cinquanta secondi, e questo quantitativo di tempo aumenta quando si caricano dei passeggeri e quando li si portano a destinazione. Meno tempo ci si mette più tempo si risparmia (ovviamente) e più tempo si guadagna scari-

Se vi produrrete in acrobazie trasportando i clienti questi esprimeranno la loro approvazione a voce e talvolta anche alzandosi...

candoli: questo ovviamente si traduce in una serie di furiose accelerate per partire il più in fretta possibile e derapate controllate per fermarsi nel punto giusto senza sprecare secondi.

Ma non finisce qui!

E quello che abbiamo detto fino a ora è tutto quello che si poteva trovare nella versione da sala. Quella Dreamcast invece contiene due nuovi elementi, e cioè un livello completamente differente, più ampio, con alcuni punti dove il framerate non è ottimale (troppi poligoni) ma comunque molto interessante e impegnativo. L'altra aggiunta è costituita dalla modalità Crazy Box, che è una specie di "patente" di Crazy Taxi, un set di sedici mini-livelli nei quali dovremo superare delle prove assortite che ci permetteranno di prendere familiarità con le mosse speciali (leggetevi l'apposito box) messe gentilmente a nostra disposizione dal gioco. Completando tutti i sotto-giochi daremo prova di

La freeway è una zona molto impegnativa e poco redditizia della città... Cercate di passarci il meno possibile.

Dreamcast

Credo di aver giocato a Crazy Taxi per la prima volta nell'agosto scorso, e da quel momento non ho più potuto fare a meno di pensare alla versione casalinga. Finalmente eccola qua, e devo ammettere di essere rimasto molto soddisfatto. Tecnicamente non è eccezionale ma è senza dubbio uno dei giochi più divertenti che si siano visti su Dreamcast. La combinazione tra guida spericolata ed esplorazione funziona benissimo, così come la frenesia causata dal dover correre da un punto all'altro della città nel minor tempo possibile. Non ci metterete molto a esplorare a fondo i due quadri, ma anche quando li conoscerete a menadito vi ritroverete a giocare come dei pazzi tentando di alzare i vostri record. Un titolo che vi consiglio senza remore se appena vi piacciono i giochi di guida o i titoli un po' "fuori".

Dreamcast					
Grafica	89	Giocabilità	95	Dreamcast	92
Sonoro	93	Longevità	89		

essere dei gran manici e potremo anche aver accesso al quinto taxi del gioco, una specie di carretto trainato da una bici esageratamente veloce. A parte questo, racimolare soldi, accumulare punti e ottenere voti sempre migliori non ci condurrà a nulla: in Crazy Taxi non ci sono modalità segrete da sbloccare (giusto un paio di trucchi per cambiare visuale, nascondere la freccia direzionale e "rimescolare" i clienti), piste nascoste da far saltare fuori o che. Il bello di CT non è tanto "ottenere qualcosa" quanto effettivamente giocare a Crazy Taxi. E vi assicuro che questo "bello" è proprio bello! Le auto si controllano con molta naturalezza, il ritmo di gioco è eccellente e la sfida a migliorarsi è costante - insomma, CT è il classico coin-op Sega, divertente sin dalla prima partita e decisamente accattivante.

Nella modalità original ci sono anche i binari con tanto di treno...

Nonostante i taxi siano tutti cabrio i passeggeri non si lamenteranno mai anche se li doveste portare sott'acqua..

Lodi sperticate?

Ma parliamo un po' di come è 'sto Crazy Taxi dal punto di vista della realizzazione. Innanzitutto, essendo il Dreamcast il "cuore" del sistema da sala giochi, la conversione è

praticamente impeccabile anche se non è priva di difetti. Magari non suoi, anche perché non ricordo alla perfezione il coin-op, fatto sta comunque che il pop-up è abbastanza scandaloso (questo però per mantenere un aggiornamento veramente incredibile) e che i poligoni spesso e volentieri si intersecano gli uni con gli altri senza apparente motivo (i pedoni attraverseranno di corsa il vostro taxi in più occasioni). inoltre, più di una volta m'è capitato di avere il taxi incastrato mentre viaggiavo inclinato su due ruote contro una parete, ma visto che in questo modo si guadagnano un sacco di soldi mi limiterò a considerarla come una "feature".

Se graficamente CT se la cava in modo egregio eccetto per alcuni particolari, dal punto di vista sonoro rappresenta un piccolo gioiello: parlato ed effetti sonori sono più che soddisfacenti, mentre la colonna sonora vanta nientemeno che gli Offspring che hanno "offerto" un certo numero di pezzi tratti dal loro album precedente ad Americana (non chiedetemi il titolo). Niente male, eh? E ora leggetevi il commento...

I magnifici quattro

AXEL

Axel è il classico personaggio bilanciato. Utile se dovete impratichirvi o se non sapete ancora esattamente di cosa avete bisogno.

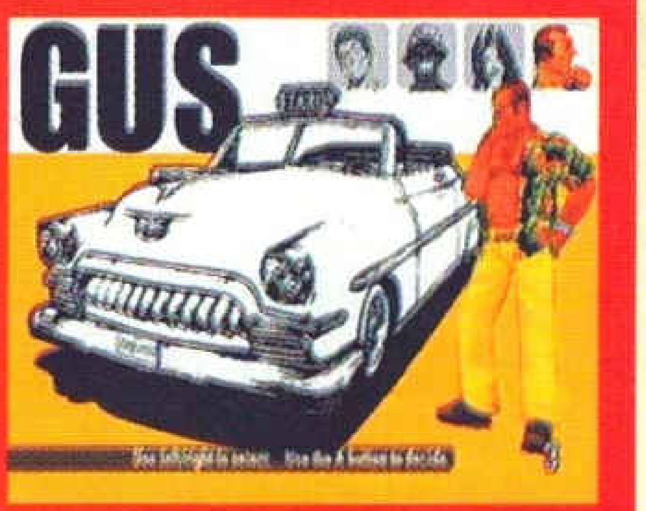
B.D. JOE

Il personaggio più veloce ma anche quello con la tenuta peggiore. Il posteriore del suo taxi va via che è un piacere...

JENA

Il taxi di Jena è imbattibile dal punto di vista della frenata e dell'accelerazione ma è talmente leggero che negli incidenti vola sempre via.

GUS



Il taxi più pesante e più lento di tutti ma anche quello che si controlla meglio. Con Gus è necessario usare costantemente il Crazy Dash e il Limiter Cut...

IN EDICOLA
PlayStation nation
News
Recensioni
Soluzioni
Trucchi
Tutto quello che un appasionato di Playstation ha diritto di chiedere ad una rivista.
XENIA EDIZIONI
D'Avino&Michelitti - SMDgrafica@Planet.it -

Regola N°1:
mai ridere dell'avversario.
TBWA/BDDP
NHL FACEOFF 2000 ™
PlayStation
LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA.
SOLO PER PLAYSTATION.
NHLPA
989 SPORTS
Regola N° 2: i campioni pensano, cioè agiscono diversamente secondo l'orientamento di difesa o di attacco, quindi non sottovalutarli. Regola N° 3: l'hockey non è uno sport per signorine e ora hai sette diverse telecamere per non perdere neanche un colpo basso. Ultima regola: ricordati che l'hockey è uno sport pulito. Quindi mentre giochi non sputare sulla moquette.
PlayStation
OLTRE 600 VIDEOGAMES.
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. NHL FaceOff is a trademark of the National Hockey League. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and NHL Team Logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior wrtitten consent of NHL Enterprises, L.P. © 1999 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and NHLPA Logo are Trademarks of the NHLPA and are used, under license, by 989 Studios, a division of Sony Computer Entertainment America Inc. ©NHLPA. Officially Licensed Product of the National Hockey League Players' Association. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Designed and developed by Solworks. Published by Sony Computer Entertainment Europe. © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Licensed for use with the PlayStation game console.

Voto 85

Titolo
Rollcage Stage 2

Descrizione
Macchine ribaltate

Giocatori
1-2

Casa Software
Psygnosis

Rollcage Stage 2

Chi non si cappotta in compagnia, o è un ladro, o è mia zia

Come avrete già intuito, questo Rollcage Stage 2 altro non è che il seguito di quel simpatico gioco Psygnosis che, nemmeno un anno fa, fece capolino nei negozi di tutta Europa e ottenne un successo lusinghiero. Attribuibile a quali caratteristiche? Senz'altro in primis alla giocabilità: Rollcage non presentava problemi di sorta per essere compreso appieno fin dall'inizio e risultava subito divertente e immediato. Ma di cosa si trattava esattamente? Fondamentalmente, di un gioco di guida che si inseriva nel filone dei titoli "alternativi", ovvero quelli che presentano caratteristiche che li mettono in una categoria a parte rispetto ai prodotto "guiderecci" più classici. Nella fatti-

Le strettoie possono essere preoccupanti: non sempre, infatti, potrete correre sulle pareti.

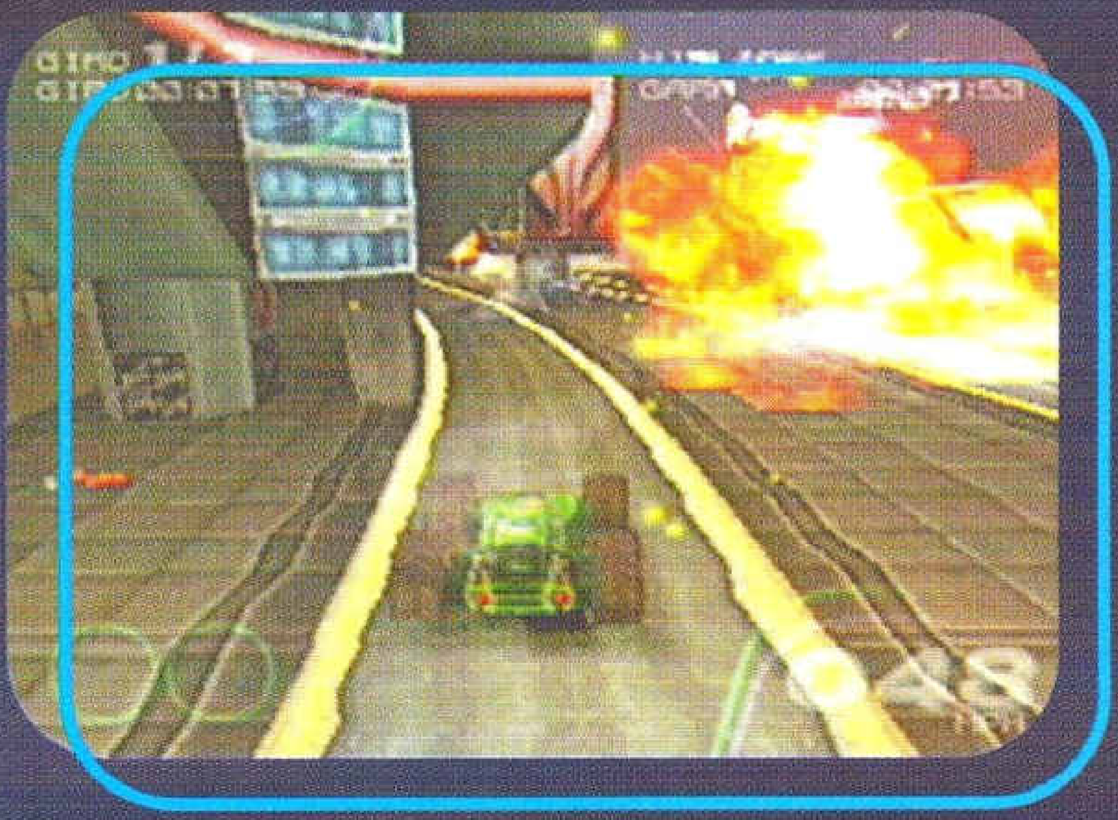
I contrasti con le altre auto possono farvi perdere parecchio tempo facendovi finire fuori strada.

specie, Rollcage aveva come elemento base la possibilità di guidare il proprio veicolo non solo

Ecco la caratteristica tipica di Rollcage: l'auto se ne può andare tranquillamente anche sui muri...

tenendo le ruote ben salde per terra, ma anche portando il mezzo a correre sulle pareti, e persino sui soffitti, posto di avere abbastanza slancio. Le auto presenti in questo titolo avevano infatti la peculiare caratteristica di possedere due paia di ruote dal diametro considerevolmente maggiore dell'altezza dell'auto. Questo fatto rendeva possibile procedere nella gara anche se il mezzo si ribaltava, dato che il trabiccolo era in grado di muoversi anche a testa in giù.
Rollcage Stage 2 è uno di quei seguiti che riprendono pedissequamente le caratteristiche del prequel. Anzi, si potrebbe dire che non sia altro che una compilation di nuovi percorsi (ma poi, nella copia da recensione, che in effetti è cambiata. Ciò che non è cambiato affatto è il titolo che sta dietro l'introduzione in questione, ma vediamo di andare con ordine.
Come già anticipato, Rollcage è una serie di giochi che vi mette alla guida di peculiari autogeco. A bordo di questi mezzi, dovrete muovervi lungo percorsi altamente psichedelici, cercando di primeggiare nelle varie competizioni che vi troverete ad affrontare. Lungo il tragitto, vi sarà possibile raccogliere delle icone che doteranno la vostra auto di un'arma particolare. Potete portarvene dietro fino a due contemporaneamente, e ciascuna di esse è monouso. Potrete attivare l'arma in questione

Questa pista, a causa delle sue molteplici curve paraboliche, vi permetterà di mettere a frutto le capacità acrobatiche della vostra auto.



Primo impatto

Non ci sono caratteristiche strane da definire: tutto ciò in cui potete incappare nelle schermate iniziali è già tanto abbondantemente visto altrove. Abbiamo quindi le solite modalità di gioco tra le quali scegliere (arcade, campionato e gara a tempo), per poi passare alla selezione dell'auto. Man mano che si completano le diverse sezioni del gioco, si sbloccano nuove opzioni, come mezzi e percorsi aggiuntivi.

nemmeno tanto differenti dai primi) per il suo predecessore, dato che non presenta altre differenze di sorta nella struttura di gioco.

Favorisca patente e libretto

Avevo già visto qualche tempo fa un disco di preview di questo gioco, e devo dire che la mia opinione in merito non è cambiata nel visionare la versione definitiva, anche perché le differenze sono poche. Guardando il materiale da preview, rimasi stupito nel vedere che l'introduzione era rimasta la stessa del primo episodio; sono però rimasto confortato nel vedere

in qualsiasi momento della partita, e la sua funzione sarà determinata dal tipo della stessa; non tutte sono armi propriamente dette. Abbia-

mo infatti, ad esempio, i classici missili a ricerca, i turbo che aumentano la velocità e le barriere che vi proteggono dagli assalti nemici. Intendiamoci, però: le auto in sé sono indistruttibili: per quanti colpi possano ricevere, non saranno mai eliminate dal gioco. A questo punto, potreste anche chiedervi a cosa servano i succitati missili. Intanto, un attacco diretto contro un mezzo, pur non distruggendolo, può comunque rallentarlo. In secondo luogo, se le macchine sono invincibili, non si può dire altrettanto dei fondali, alcuni pezzi dei quali sono fatti apposta per essere demoliti. Anzi, avendo dei missili da sparare, comparirà un mirino apposito quando vi ritroverete davanti ad una parte dello scenario che potrà essere abbattuto. Ma a che scopo fare a pezzi la pista? Semplicemente per rallentare la corsa degli avversari facendo crollare loro addosso

Potendo scegliere

Il primo Rollcage dovrebbe già essere disponibile in versione platinum, e, a livello di giocabilità, non ha niente da invidiare al proprio seguito. Per il resto, ci sono diversi giochi di guida "strani" su PlayStation, molti dei quali (Carmageddon in testa) parecchio bruttini. A me non era dispiaciuto Demolition Racer, ma, con la recente uscita di Gran Turismo 2, non penso che nei vostri cuori (e nei vostri portafogli) ci sia spazio per altro...

La barriera che circonda l'auto è uno dei power up che troverete. Questo vi permette di proteggervi dai colpi per un po' di tempo.

Occhio a non farvi chiudere troppo dagli avversari, gli impatti con lo scenario potrebbero costarvi molto in termini di tempo.

Playstation

Un gioco molto immediato e divertente, ma che soffre di un'eccessiva somiglianza con il proprio predecessore, che lo rende niente affatto appetibile per chi già possiede il primo Rollcage. Buona la grafica, molto appropriato il sonoro, giocabilità su alti livelli e longevità garantita dalle molte auto e percorsi segreti, questi i pregi di Rollcage 2. D'altra parte, data la presenza su PlayStation di un prequel praticamente identico, ve lo consiglio solo se non possedete il primo episodio.

sezioni più o meno ampie di edifici, cartelloni, torri & annessi e connessi.

I modi del momento

Rollcage Stage 2 ripropone quelle che furono le modalità di gioco del predecessore, principale delle quali è senz'altro il campionato. Tale campionato si articola su diversi gruppi di percorsi, posti in ordine di difficoltà crescente. Ovviamente, inizierete da i più facili, e la vittoria in ciascun nucleo di tracciati vi permetterà di accedere al successivo. Vittoria che potrete conseguire tramite un classicissimo sistema a punti: al termine di ogni pista, ad ogni partecipante viene assegnato un certo numero di punti, sulla base della propria prestazione (cioè della posizione raggiunta). Una volta che avrete finalmente corso tutti i percorsi che compongono ciascun gruppo degli stessi, i punti da voi totalizzati saranno sommati e confrontati con i punteggi ottenuti dagli avversari; se avrete totalizzato quello più alto, potrete accedere al campionato successivo, e così via, fino alla fine dei tempi e all'estinzione della carne mortale. Inoltre, alle tre auto che avrete a vostra disposizione fin dall'inizio, se ne aggiungeran-

Playstation					
	Grafica	89	Giocabilità	90	85
	Sonoro	91	Longevità	86	

Rollcage Stage 2

Potrete demolire degli edifici non solo sparando loro contro, ma anche finendoci addosso.

no sempre di nuove, con caratteristiche migliori. Tracciati e mezzi che riuscirete a scoprire nel campionato vi diverranno man mano accessibili anche nella modalità arcade.

Stiamo per arrivare al traguardo

In effetti, non ci sarebbe poi molto da dire riguardo questo Rollcage Stage 2. Potrei anche invitarvi a riprendere la recensione di Rollcage che feci a suo tempo e leggerne il giudizio, che tanto è lo stesso. In breve, la grafica ha gli stessi pregi e difetti che già il suo predecessore metteva in mostra. Abbiamo quindi una alta velocità, una relativa pulizia degli scenari anche nelle situazioni più concitate, delle texture che restano al proprio posto e, per contro, una psichedelia degli sfondi forse eccessiva e che può risultare fastidiosa a qualcuno. Buona qualità complessiva comunque, anche se, come già notato, i colori sono molto "forti", forse troppo.

Ottimo il sonoro, che, come già quello del primo episodio, si avvale del solito mix di brani techno-dance ben assortito (anche se a me il genere non piace). La colonna sonora è comunque adatta a fare da sfondo ad un gioco del genere, come già sappiamo dai tempi di Wipeout. La giocabilità è rimasta anch'essa invariata rispetto al primo episodio della saga. È alta, su questo non c'è dubbio; il mezzo si controlla bene, l'immediatezza è notevole e il divertimento non tarda a venire. Tutto questo tenendo bene a mente che Rollcage è un gioco puramente arcade, quindi scordatevi pure, le sezioni gestionali e la messa a punto dell'auto. Potreste dunque chiedervi il perché di un voto come 85 ad un gioco che, a giudicare dalla propria descrizione, sembrerebbe meritare di più. La risposta è intuitiva: la somiglianza con il primo Rollcage di questo seguito è decisamente eccessiva. Si tratta praticamente dello stesso gioco. È come se i programmatori avessero ripreso pari pari il codice del primo episodio e l'avessero trasposto qui con qualche piccola modifica, cosa che penso sia stata fatta in effetti. Forse la Psygnosis, forte del successo di una saga amata come Wipeout, ha voluto riprovare il colpaccio con la serie di Rollcage, ma i risultati non sono altrettanto esaltanti. Rollcage Stage 2 è senz'altro un gioco indicato a chi ama i titoli di guida puramente arcade e un po' peculiari, ma con una riserva: se possedete già il primo episodio, non mi sento di consigliarvi questo. In breve, si tratta di un buon titolo, ben programmato ed efficace nella sua semplicità, ma troppo simile all'originale per essere imperdibile anche per chi tale originale già lo possiede. Insomma, fatevi un po' i vostri conti e, in ragione di quanto vi è piaciuto il primo, decidete se vale la pena di spendere soldi per questo prodotto.

Sparare dei missili ai nemici può essere utile per rallentarli almeno un po', benché non li danneggi affatto.

Voto 89

Titolo
Berserk

Descrizione
Il gioco dell'allegro macellaio

Giocatori
1

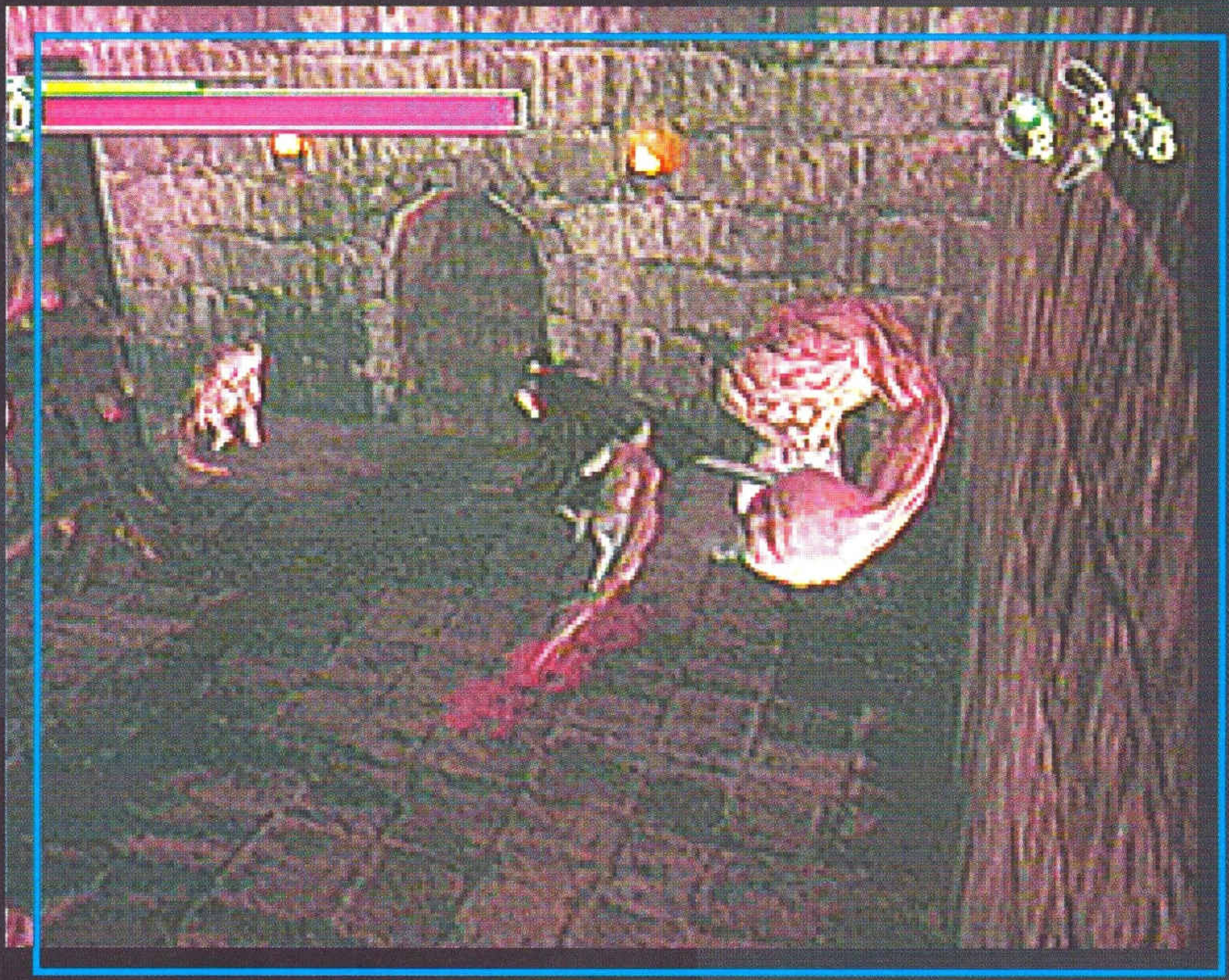
Casa Software
Ascii

Berserk

"I draghi sono draghi proprio perché gli uomini non possono nulla contro di loro... "

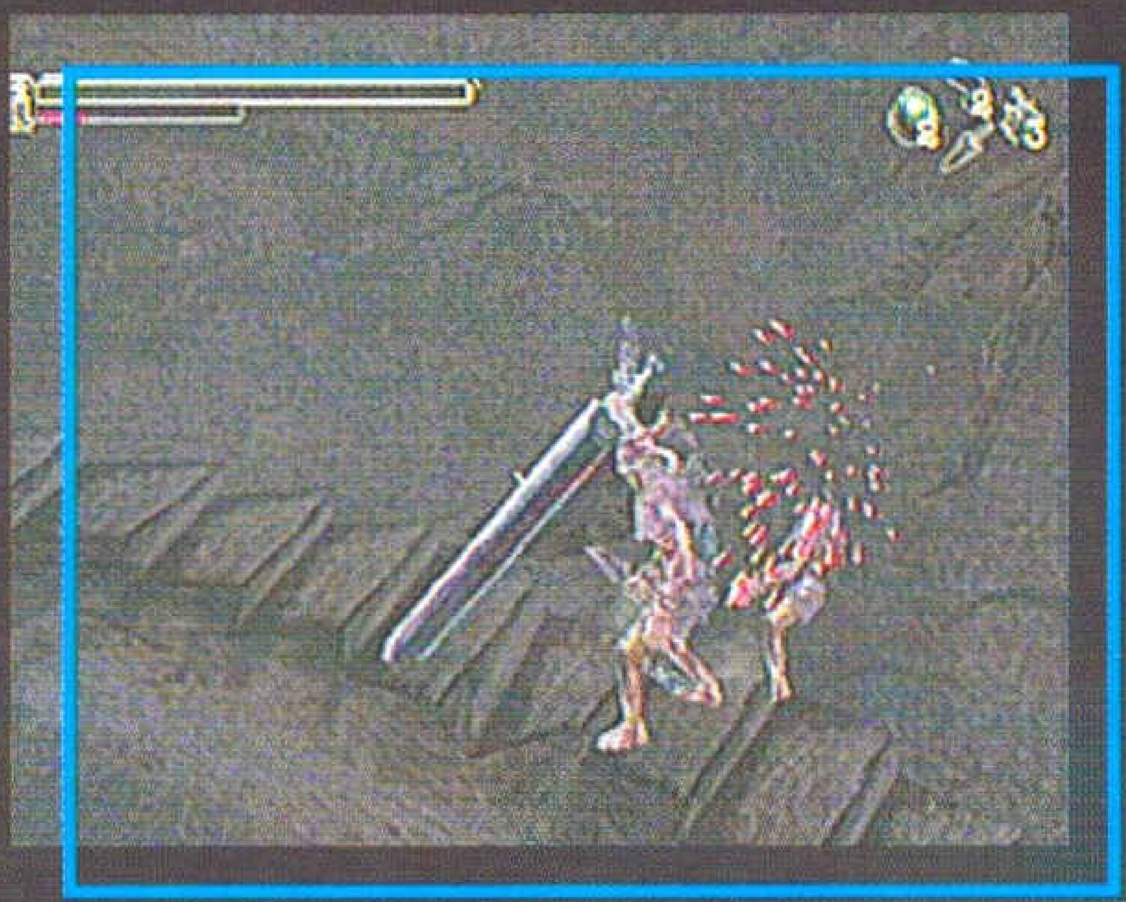
Il Guerriero Nero

Dunque, Gatsu è un orfano che viene allevato da una banda di mercenari, che è poi costretto a lasciare perché uccide involontariamente il proprio padre adottivo. In seguito si unisce quasi per caso alla Squadra dei Falchi, un gruppo di giovanissimi mercenari capeggiato dal carismatico Grifis, che sogna di conqui-



Notare gli schizzi di sangue. Le dimostrazioni di violenza in Berserk non mancano di certo!

starsi un regno tutto per sé da dominare e che possiede un misterioso amuleto chiamato Bejelit. I successi si susseguono per la Squadra dei Falchi e Gatsu, apprendendo da Grifis l'importanza di avere dei sogni da coltivare, ma anche la difficoltà di poterli identificare chiaramente, decide di lasciare il gruppo per cercarsi un'ambizione propria. Fatto questo che induce Grifis a compiere un inaudito colpo di testa, che causa la rovina dell'intera Squadra e la tortura per un anno intero del suo comandante. Dopo essere stato liberato da Gatsu e da altri compagni, Grifis ricorre al potere del Bejelit (anche se involontariamente) per invocare la Mano di Dio, un gruppo di entità soprannaturali che gli garantiscono un potere illimitato trasformandolo in uno di loro. In cambio del sacrificio di tutta la Squadra ad un'orda di mostri. Dal massacro si salvano solo Gatsu (privo di un occhio e di un braccio) e la sua ragazza Caska, che resta però profondamente segnata sia fisicamente sia mentalmente. Inoltre, il figlio del nostro eroe che ella porta in grembo è ormai stato contaminato dal male per la violenza subita da Phemt, ovvero il rinato Grifis, e trasformato in una specie di demone che tormenta il padre ancor prima di nascere. A tutta la storia fanno da contorno una misteriosa leggenda riguardante un antico re colpito dalla collera divina e la figura di un altrettanto misterioso cavaliere fantasma dall'armatura con un elmo a forma di teschio.



La scalinata infestata di scheletri è un dei campi di battaglia più singolari; dovrete restare sul posto, oltre che sconfiggere i nemici.

Questo tipo spadroneggia sul villaggio nel quale si svolge la storia; considerata l'affidabilità media dei nobili in Berserk (il fumetto), io non mi fiderei di lui.

E la console bianca

A grandi linee, quella che avete appena letto è la trama di Berserk, fumetto giapponese molto popolare anche qui in Italia. E quello che mi appresto a descrivervi è invece il videogioco che ne è stato tratto e che si rivela, e non avrebbe potuto essere altrimenti, un beat 'em up a scorrimento che vi mette alla guida di Gatsu, il Guerriero Nero che, con un occhio solo ed un braccio meccanico, cerca vendetta dalle creature delle tenebre e dalla Mano di Dio in particolare. Il gioco presenta una serie di lunghi filmati (si possono tranquillamente saltare, non vi preoccupate) che ne raccontano la storia, intervallati dalle sezioni combattive e da alcune prove di riflessi (premete il

Come da copione, il cimitero é pieno di scheletri che aspettano solo di farvi diventare un loro simile...

Una classica scena di combattimento: Gatsu spazza via un'orda di nemici con un singolo colpo del suo spadone.

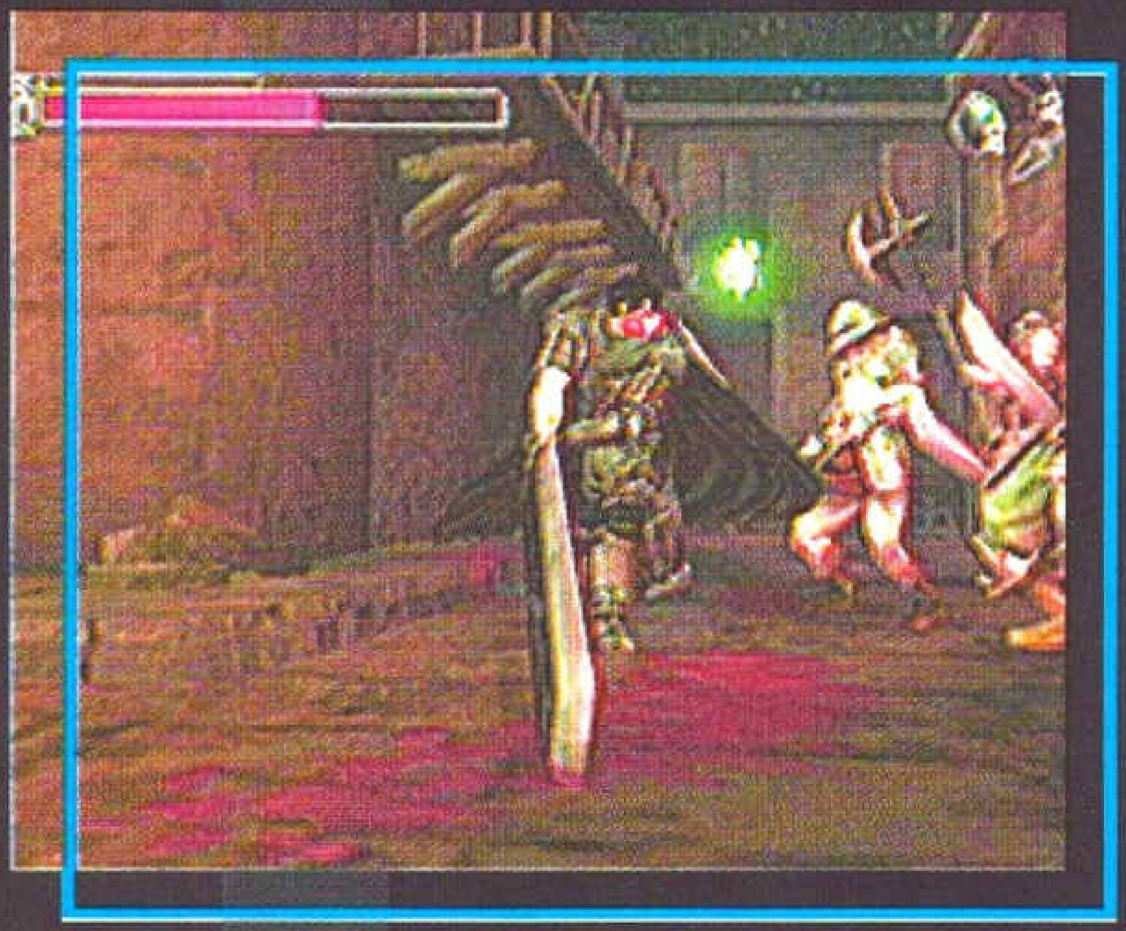
Primo impatto

Come spesso accade, anche in Berserk ci si trova inizialmente a guardare un'introduzione animata che cala il giocatore nell'atmosfera. Ai primi pochi minuti di filmato segue subito un facile combattimento che permette di prendere confidenza con i comandi di base. Questa sequenza di filmati e combattimenti si ripete poi per tutto il resto del gioco.

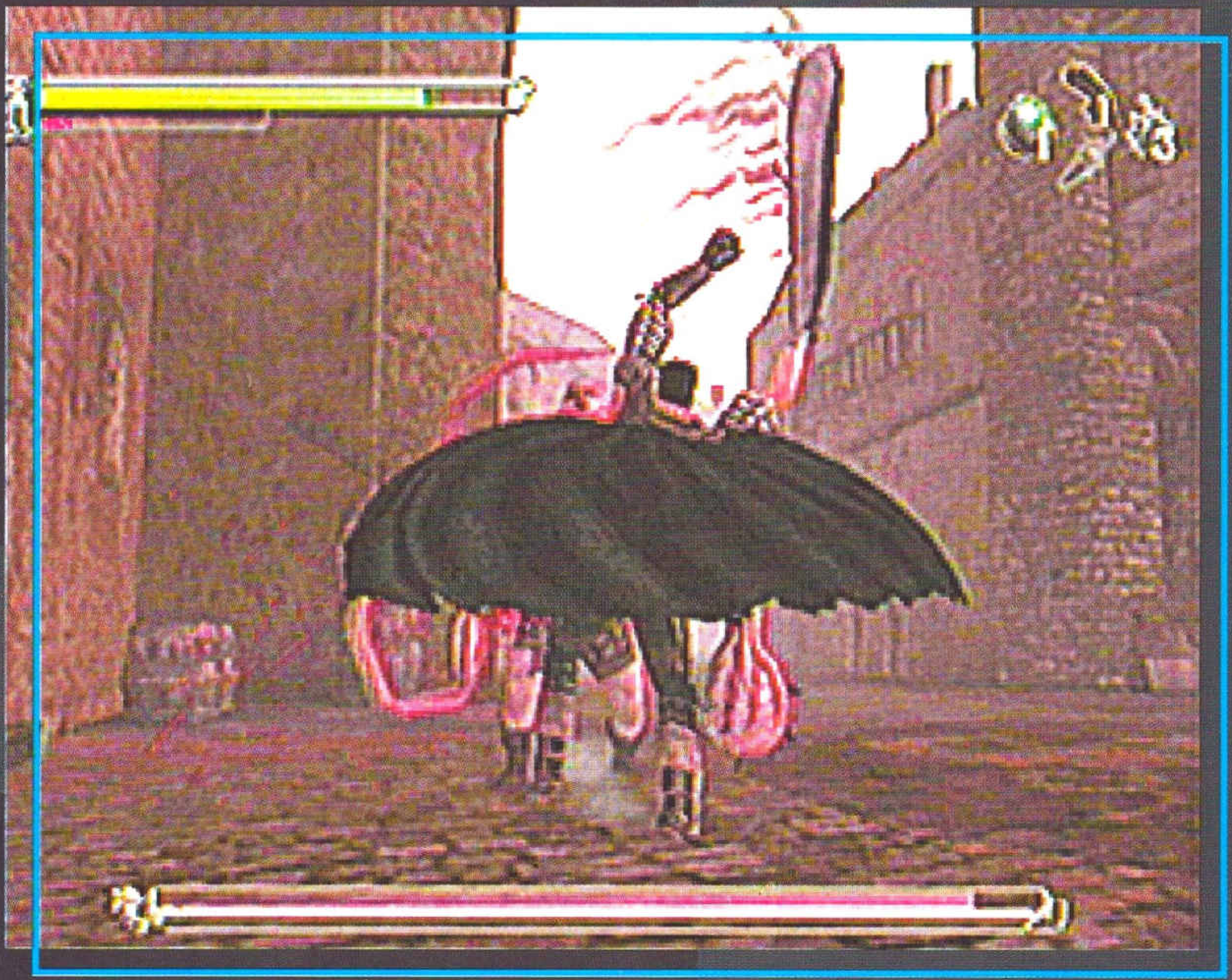
Potendo scegliere

Power Stone della Capcom è indubbiamente un buon picchiaduro, che non dovrebbe mancare nelle softeche dei possessori di Dreamcast. Per il resto, a meno che non vogliate rivolgervi al beat 'em up uno contro uno (con Soul Calibur e Virtua Fighter 3), è appena uscito anche Soul Fighter che non è niente male.

Sergio "Ray" Porcellini



tasto giusto al momento giusto). I livelli di combattimento, vero punto focale del titolo, consistono nel massacrare tutti i nemici di una determinata area o nel trovare l'uscita del quadro. Diciamo subito che, se dovessi valutare Berserk solo per la sua somiglianza con il manga, potrei anche dargli 98 o 99, data l'incredibile fedeltà con cui riesce a ricreare le atmosfere dell'originale e a ricrearne tutte le caratteristiche di base. La storia non si ispira direttamente a qualche episodio del fumetto (almeno a nessuno di quelli pubblicati in Italia), ma potrebbe comunque essere inserita nella serie, data la presenza di tutti gli elementi tipici, quali mostri orribili (capeggiati da una specie di pianta demoniaca) creati dal Bejelit, personaggi difficilmente definibili come "buoni" o "cattivi", Pak che fa figuracce, gli abitanti del villaggio che, dopo essere stati salvati dal protagonista, lo prendono a sassate (e che non si rivelano migliori dei mostri di cui sopra) e così via. Arrivati al combattimento, ci si rende conto che la somiglianza con l'originale aumenta ancora di più: l'arma principe di Gatsu è l'enorme spada Ammazzadraghi (chiamata così perché forgiata per uccidere i draghi, visto che qualcuno ci teneva a saperlo...), con la quale il nostro eroe può, proprio come nel manga, spazzare via intere ondate di nemici con un colpo solo e con la quale può effettuare le classiche mosse del fumetto, ovvero il colpo ascendente e quello discendente. Mosse che hanno un proprio perché, dato che, in alcuni frangenti, vi troverete in luoghi troppo stretti per poter sventolare l'arma liberamente e dovrete passare a colpi che richiedano meno spazio. In alternativa allo



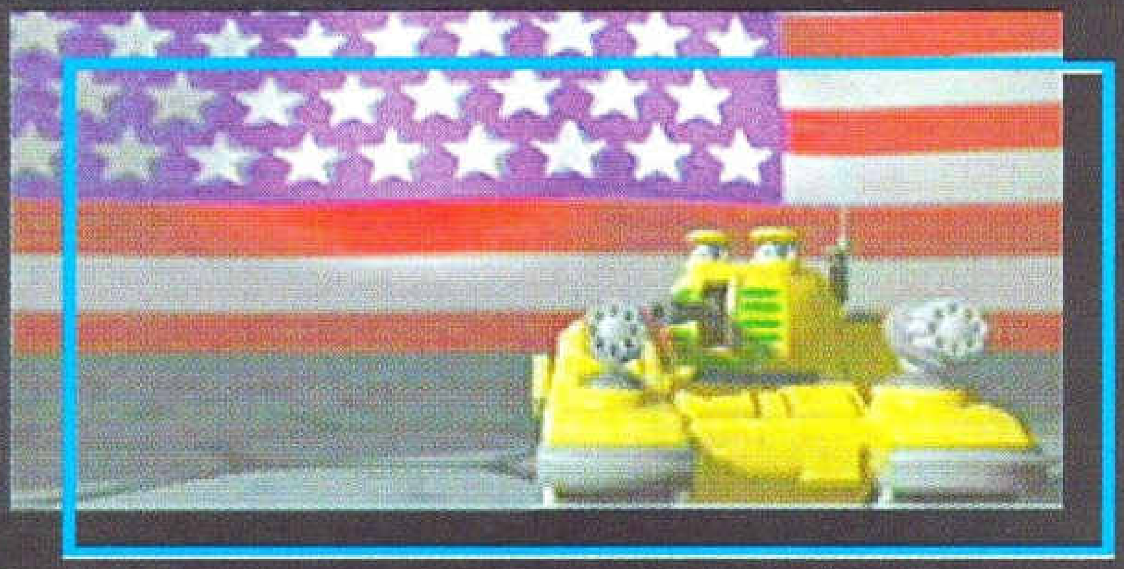
Il tizio contro cui sta combattendo Gatsu è il primo vero mostro che incontrerete nel gioco. Non preoccupatevi, ce ne saranno molti altri!

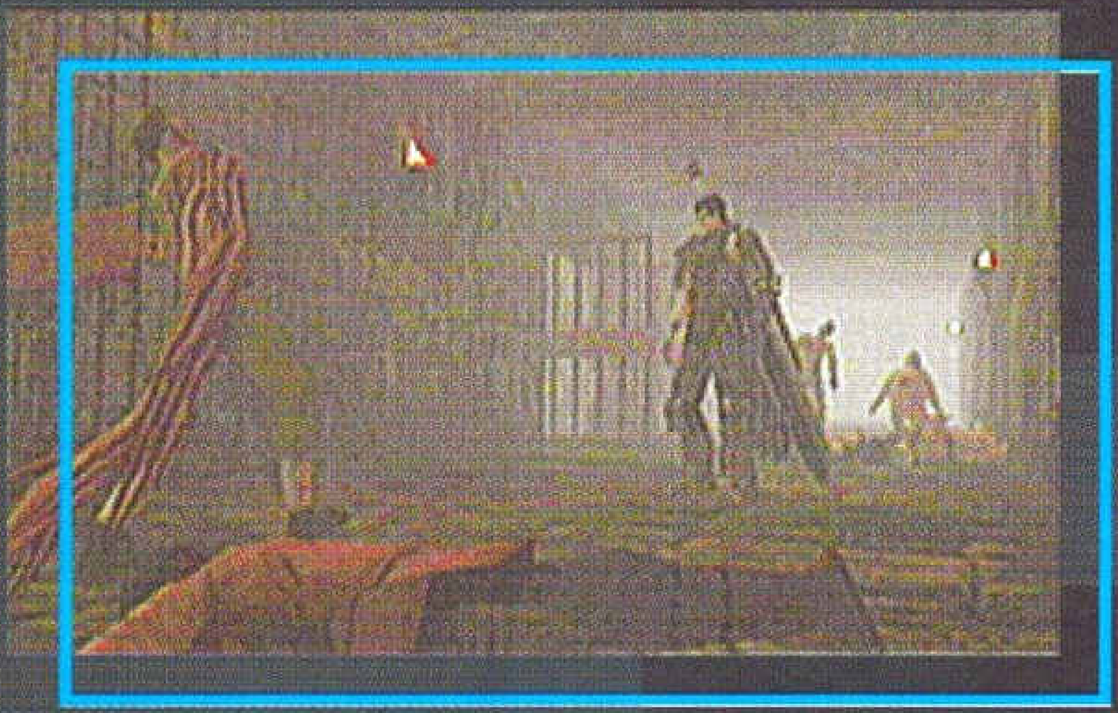
Dreamcast

Tecnicamente ben fatto e divertente quanto basta, Berserk soffre per la mancanza dell'opzione per due giocatori. Comunque, le molte armi e l'atmosfera particolare lo rendono lo stesso un titolo appetibile, benché non certo uno dei giochi per cui il Dreamcast venderà uno sproposito. In ogni caso, un vero must per gli amanti del fumetto.

Dreamcast					
Grafica	90	Giocabilità	86	Dreamcast	89
Sonoro	90	Longevità	85		

Combattendo per le strade, dovrete imparare ad usare tutte le vostre risorse, dato che la spada sarà troppo grossa per uno scontro in un luogo tanto angusto.





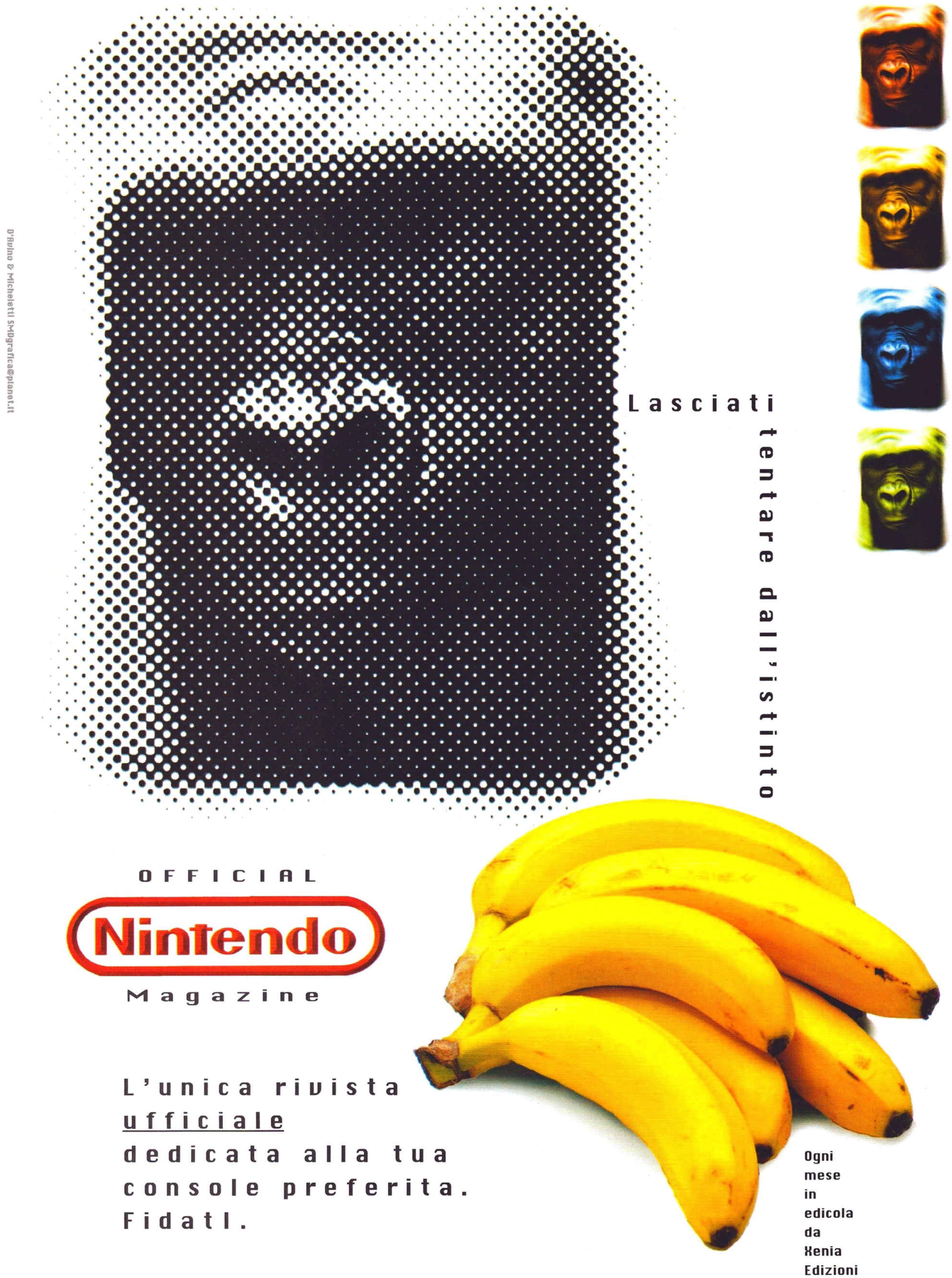
spadone, potrete ricorrere a un specie di mini granata oppure ad una delle altre armi classiche di Gatsu, ovvero il cannone nel braccio meccanico (molto dannoso, ma con i colpi contati) oppure la balestra a ripetizione (utile più che altro come diversivo). Potrete inoltre guarire le vostre ferite con un oggetto apposito (che potrebbe essere la polvere d'elfo che Gatsu spesso usa), che avrete in quantità limitata.

Quando subirete un certo numero di mazzate, infine, andrete temporaneamente in "berserk mode": tutto lo schermo sarà calato in una nebbiolina rossastra, i colpi di Gatsu si faranno molto più veloci e letali e potrete macellare qualsiasi cosa vi stia di fronte.

Un gioco scelto dal karma

Berserk sarà anche un'operazione commerciale (in quanto tie in), ma non si può dire che non sia stato curato nei minimi dettagli. Molto bella la grafica, che riesce a rendere alla perfezione le atmosfere del fumetto, ma che soffre di un fastidioso "effetto onda": in pratica, si ha talvolta la sensazione che i bordi dei poligoni stiano slittando vero l'alto o verso il basso. Inoltre, le movenze di Gatsu riprendono in maniera fedelissima quelle del manga. Anche il sonoro ben si accompagna alla storia e la sottolinea fedelmente; senza contare l'immensa quantità del parlato che condisce i lunghi filmati.

Per i fan di Berserk questo potrebbe essere il gioco definitivo, data la sua somiglianza con il fumetto; tutti gli altri potrebbero trovare i filmati troppo lunghi, il gameplay troppo ripetitivo (ma è un beat 'em up a scorrimento: cosa pretendete di dover fare, oltre che menare?) e il numero delle mosse relativamente scarso (ma credo che questo possa essere compensato dall'ampia scelta di armi). In fin dei conti, l'unico difetto veramente grave che ho trovato in Berserk è l'impossibilità di giocare in due, ma Gatsu è essenzialmente un eroe (?) solitario e una modalità multiplayer sarebbe stata contro lo spirito del manga (ma avrebbe aggiunto valore al gioco!). Nota di demerito anche per i continue infiniti, che tolgono qualcosa alla longevità, compensata però dalla discreta lunghezza del gioco e dal fatto che potrebbe venirvi voglia di riprenderlo in mano anche solo per rivedere una storia accattivante o per sbloccare tutti i segreti (ebbene sì, ci sono anche qui, e sono anche parecchi). Ai fan del fumetto consiglio quindi di aspettare una versione occidentale (per godersi la trama!) e di buttarcisi senza riserve; agli altri dico di dare almeno un'occhiata a questo titolo e di recuperare gli arretrati del manga, che è veramente bello.


Lasciati tentare dall'istinto
OFFICIAL
Nintendo
Magazine
L'unica rivista
ufficiale
dedicata alla tua
console preferita.
Fidati.
Ogni mese in edicola da Xenia Edizioni
D'Avino & Michelettl SMDgrafica@planet.it

DA

ROCK 'N' COMICS

E' SCOPPIATA LA POKEMON MANIA!!!

DECINE DI GADGET TRA CUI: PORTACHIAVI, POSTERS, SALVADANAI, PUPAZZETTI, PELUCHE, OROLOGI
E IN ARRIVO ANCHE IL GIOCO DI CARTE IN ITALIANO!!!

© M.ALBIERO

GIOCHI EROTICI PER PC

Vendita per corrispondenza
Tel/fax:0382-538274

89.900 — 109.900 — 79.900 — 109.900 — 89.900

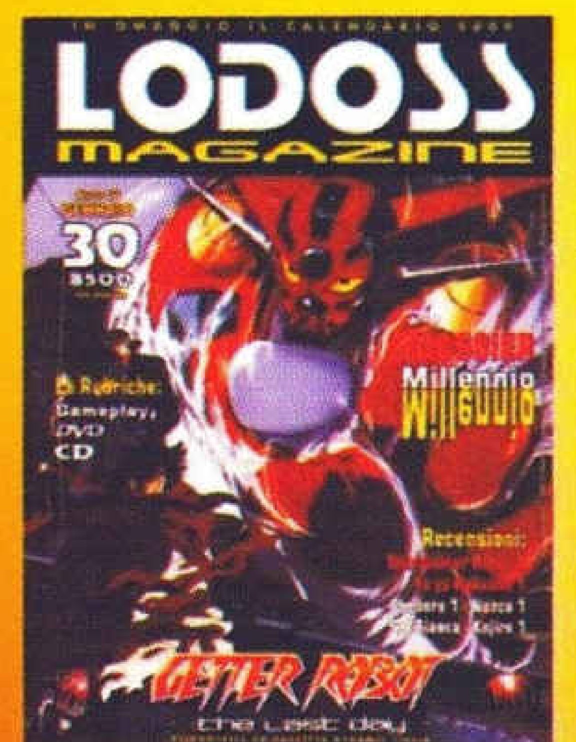
79.900 — 89.900 — 89.900 — 79.900 — NOVITA'!!!

VUOI APRIRE UN NEGOZIO DI FUMETTI E VIDEOGIOCHI MA NON SAI COME FARE?
OPPURE SEI GIA' RIVENDITORE MA NON SEI SODDISFATTO DEL TUO LAVORO?
LA SOLUZIONE C'E':
ENTRA A FAR PARTE DELLA CATENA DI NEGOZI IN FRANCHISING ROCK'N'COMICS!
AVRAI UN SACCO DI VANTAGGI TRA CUI:
OTTIMI SCONTI, ASSISTENZA TECNICA E SUPPORTO PUBBLICITARIO CONTINUATO!

PER INFORMAZIONI TELEFONA ALLO: 0382538274

DISTRIBUZIONE CD ROM HENTAI E GAGET PER RIVENDITORI.
TEL:0382-537864

-ROCK'N'COMICS - VIALE C.BATTISTI,80 (CENTRO COMM. MINERVA) - PAVIA
-ROCK'N'COMICS - VIA G.MASALA,2 - SASSARI



Cerca in edicola
LODOSS MAGAZINE
l'unica rivista
di animazione
giapponese italia.

Visita il nostro sito: www.rockncomics.it

Per avere il catalogo completo di vendita per corrispondenza!

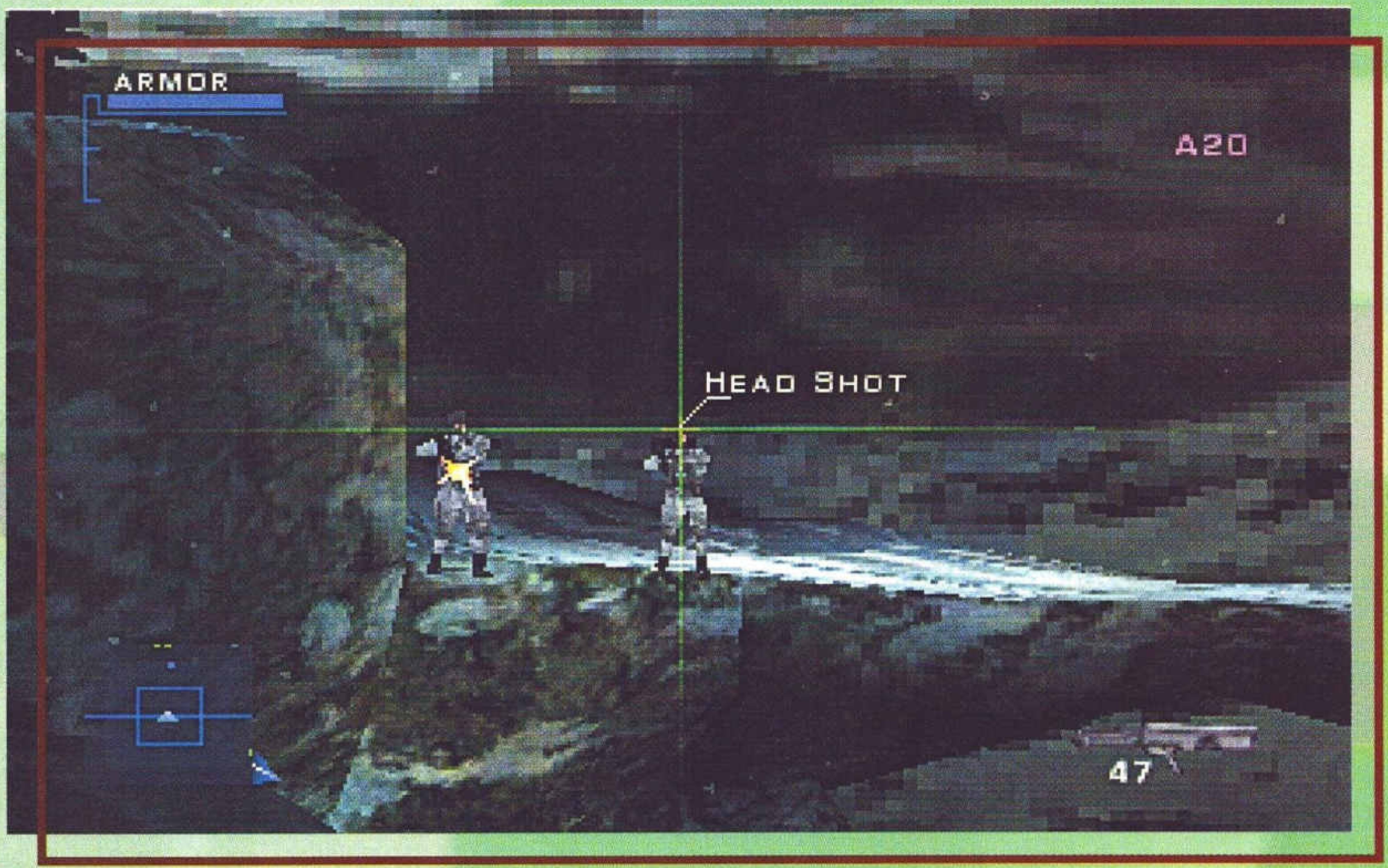
Syphon Filter 2

Titolo	Syphon Filter II
Macchina	PlayStation
Casa Software	989 Studios

I bene trionfa sempre... o quasi

Sicuramente Syphon Filter è una delle sorprese più belle che l'anno oramai passato abbia saputo regalarci. Il titolo dei 989 Studios è riuscito a tenere testa a un colosso del calibro di Metal Gear Solid, pur non essendo effettivamente neanche paragonabile al titolo Konami per ciò che concerne trama e spessore. Tuttavia, milioni di videogiocatori si sono appassionati alle controverse vicende legate alla diffusione del virus Syphon Filter e, più in generale, al nostro caro Gabe. Era quindi logico attendersi un seguito - Eidos insegna - che battesse il ferro fintanto che era caldo ed ecco, quasi in dirittura d'arrivo, un nuovo, emozionante capitolo delle vicende di Gabriel e Lian.

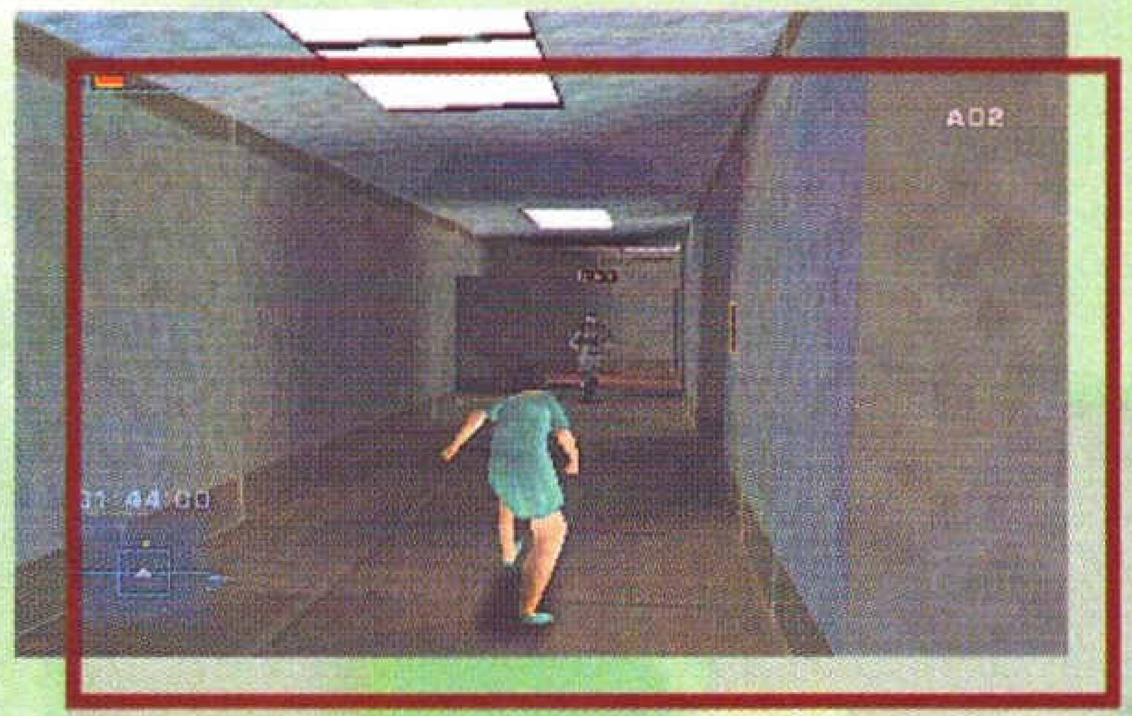
Ci sono state delle vere e proprie lotte per l'affermazione dei due giochi in questione, ma a mio avviso, meritavano entrambi le cento e rotte carte richieste dai vari negozianti. In fin dei conti, Syphon Filter può essere considerato a tutti gli effetti un simulatore di spionaggio con spiccate tendenze arcade, mentre il titolo regalatoci da Konami mi è sembrato più un'esperienza da vivere... Ma non perdiamoci in chiacchere gente, siamo qui per parlare di

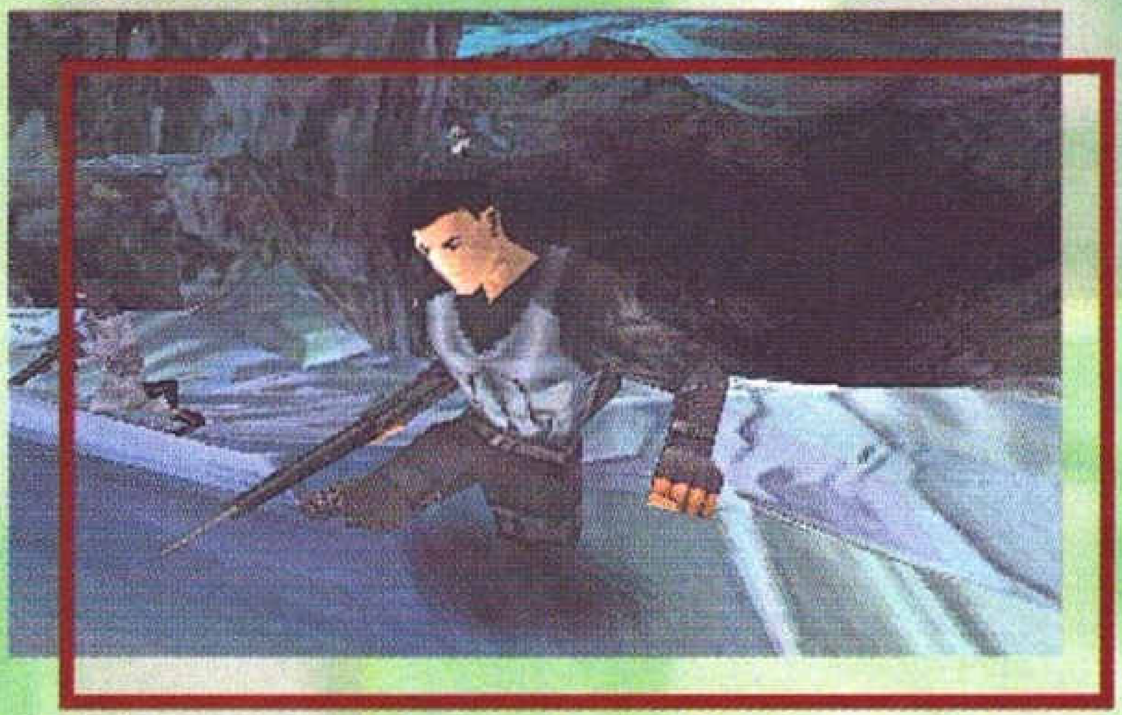


uno dei candidati al titolo di miglior gioco dell'anno 2000.

Una storia tutta da raccontare...

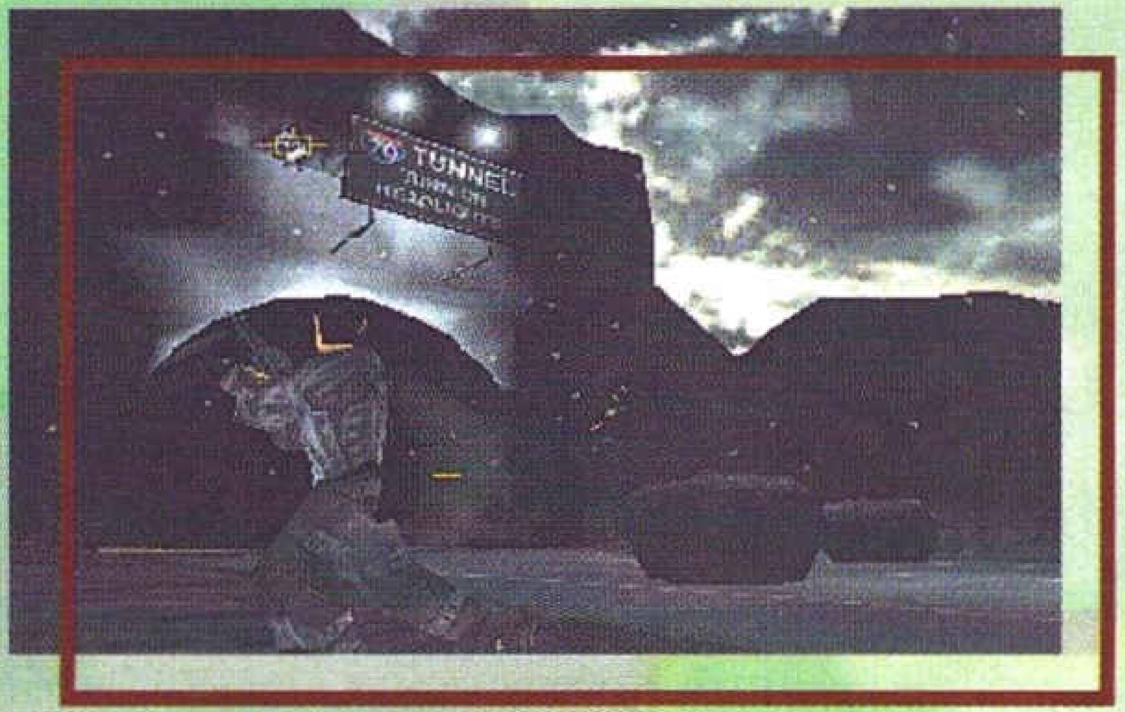
Al termine del primo capitolo della serie, avevamo assistito alla pseudo disfatta dell'organizzazione criminale responsabile della diffu-





sione del letale virus (che non è la Umbrella Inc., a quella abbiamo già dedicato uno sfacelo di pagine di questo numero, nello speciale dedicato alla serie Survival Horror più famosa del mondo curato dal nostro sempre etilico MAOranZa). Purtroppo per il nostro eroe, durante l'intervallo le cose non sono andate

come avrebbero dovuto e così, lo sprezzante Gabe si ritroverà questa volta dall'altra parte della barricata... vestendo, almeno nelle prime sezioni, i panni del fuorilegge di turno. Per potersi scagionare, il belloccio in questione sarà costretto a fermare la vendita di un campione del virus a una nazione terrorista. Ovviamente le cose si complicheranno e non poco... fin da subito!!!



A Milano fa tanto freddo. Guarda quel tizio come trama...

Bruuutta battuta, ma necessaria (beh, magari sto esagerando) per farvi capire che la 989, finalmente, sembra aver dato giusto peso alla trama che, nel primo episodio, era sembrata un po' scontata e banale, totalmente priva di quei tocchi di classe che hanno reso MGS un

capolavoro. In questo capitolo, proseguendo nel gioco, ci saranno diversi colpi di scena e verranno scoperti terribili intrighi e complotti, persino tra le fila di chi dovrebbe essere, almeno in teoria, dalla vostra parte. Non mi sembra il caso di anticiparvi niente, ma vi posso assicurare che finalmente sembra di trovarsi di fronte a un "film interattivo" con gli attributi...

Innoviamo quel tanto che basta

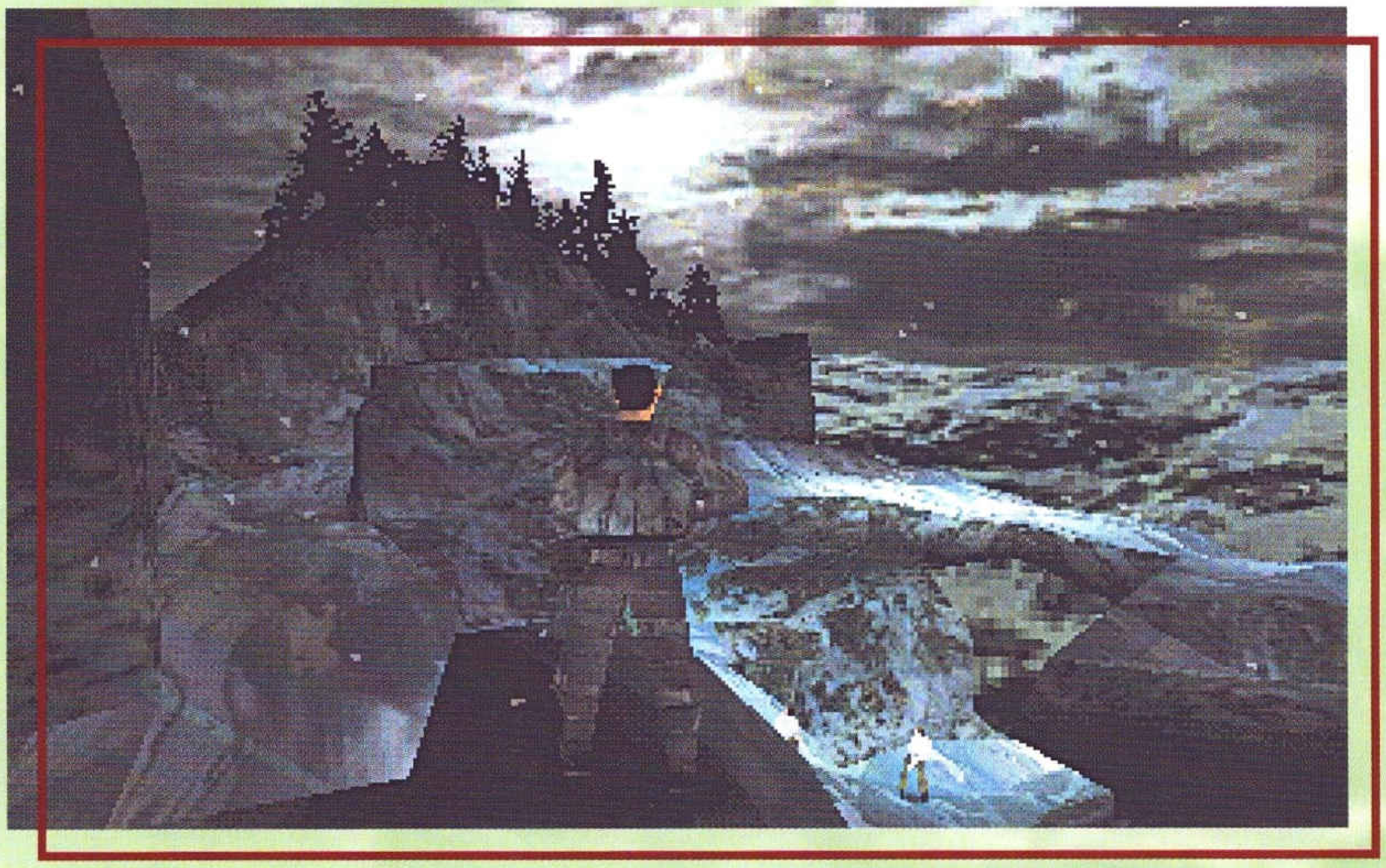
Dal punto di vista grafico non ci sono stati molti miglioramenti, anche perché, tutto sommato, il primo episodio era sicuramente soddisfacente sotto questo aspetto. Lo stesso discorso può tranquillamente essere riciclato per il sonoro... In pratica ci troviamo di fronte a un classico esempio di "more of the same", tanto per citare un termine tanto caro agli americani... ma questo non è il solito seguito. Fortunatamente, nella preview version che ho avuto modo di testare, di cose carine in più ce ne sono diverse, a cominciare dalle nuove armi a nostra disposizione (un paio di nuovi

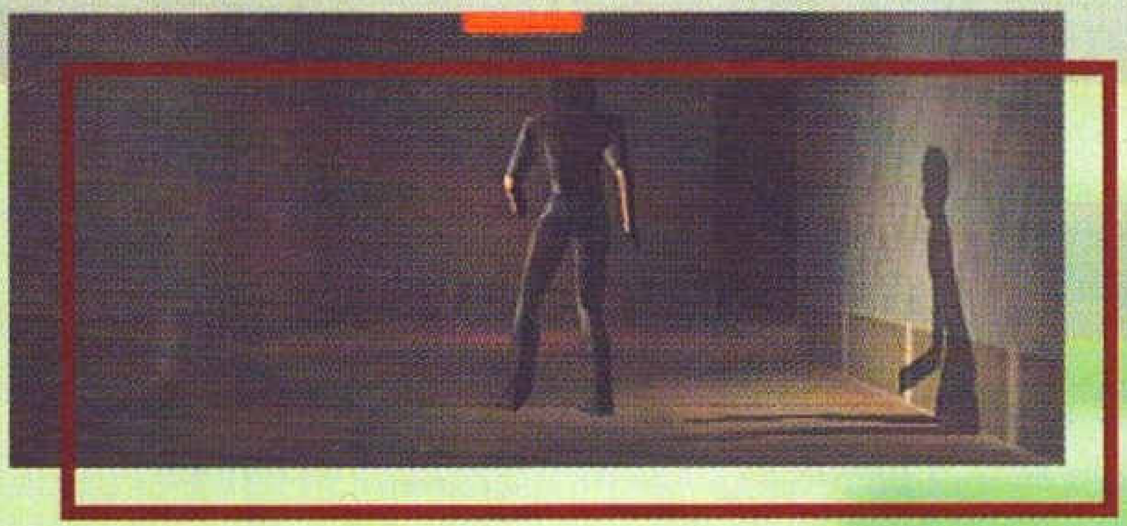
fucili e un lanciagranate bello grintoso, almeno queste sono quelle che ho trovato io), per passare alle locazioni enormi e alle nuove animazioni che caratterizzano la morte dei nostri rivali: se, infatti, possiamo dire che il look grafico è rimasto pressappoco lo stesso, come del resto già affermato precedentemente, non

possono che colpire gli svariati frame dedicati alle "morti" dei nemici, che ricordano molto da vicino quelle - spettacolari - già viste in Medal Of Honour, della DreamWorks Interactive, anche se il titolo ambientato nella seconda guerra mondiale rimane, comunque, un paio di gradini più in alto (in fin dei conti, in Syphon Filter, le zone da colpire sono solamente due: testa e corpo. Nel titolo Dreamworks sono molte di più, cosa questa che consente una maggiore varietà d'azione e, se vogliamo essere sinceri, una massiccia dose di cattiveria in più).

Tornando velocemente sul tema "locazioni spettacolari", quelle che più mi hanno impressionato sono sicuramente il laboratorio - luogo nel quale viene prodotto il letale virus - e la stupenda Mosca, caratterizzata da una leggera coltre nevosa che la ricopre totalmente, oltre ovviamente al luogo dove tutto ha inizio, un altipiano roccioso che ricorda, in più di una situazione, l'ambientazione del film "Alive".

Un'altra grande innovazione, anche se sarebbe più corretto definirla come una piacevole ventata di novità, è rappresentata dal fatto

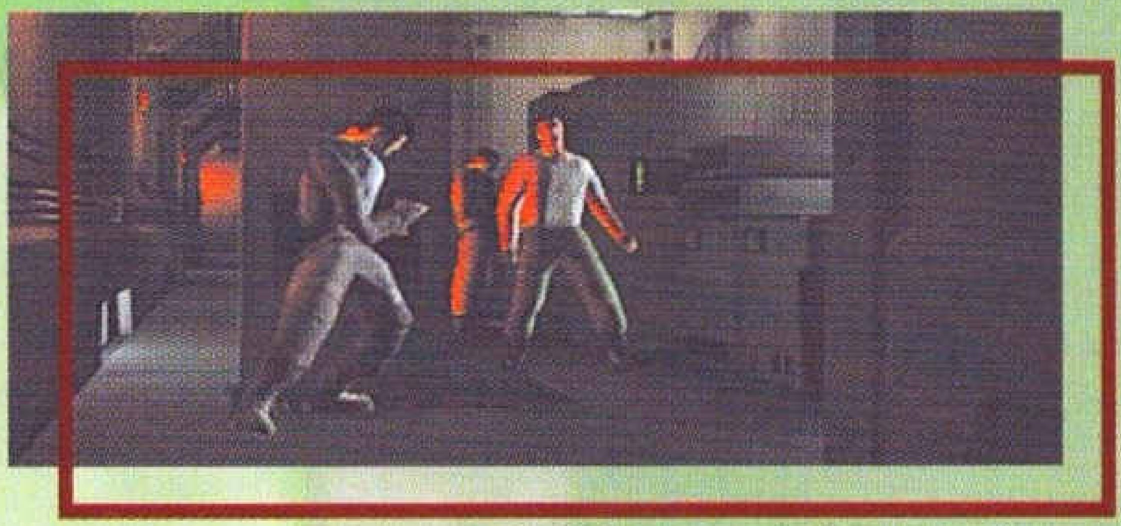




che, questa volta, diversi punti della vicenda potranno essere giocati nei panni di Lian Xing, l'avvenente assistente di Gabriel che, come avrete modo di constatare da soli una volta provato (e comprato... perché questo è sicuramente un gioco da prenotare già adesso) questo titolo, è tutt'altro che una gentil donzella. Provata in multiplayer (solo e rigorosamente Deathmatch... purtroppo non ho avuto modo di testare a fondo questa opzione, più per mancanza di gente disposta a giocarla che altro. Quello che ho visto mi ha fatto, comunque, ben sperare. Se ne riparlerà in sede di recensione) è quanto di più cattivo si possa incontrare per strada...

Sei un tipo difficile?

Beh, se voi non lo siete, non si può sicuramente dire la stessa cosa di questo titolo. Già nelle prime missioni, si nota un notevole incremento della difficoltà globale, anche se bisogna ammettere che risulta, alla fine dei conti, davvero ben calibrata e i vari quest non vengono mai ripetuti più di tre o quattro volte, evitando, così, di annoiare o frustrare troppo il giocatore. Anche in questa edizione saranno



molto importanti i cosiddetti PNG (personaggi non giocanti... termine preso in prestito dagli RPG), che vi forniranno, di volta in volta, indicazioni utili per il completamento dei vari obbiettivi. Nelle prime missioni farete la conoscenza di Theresa, che pare avere preso il posto della bella Lian (in fin dei conti, anche lei è considerata una poco di buono). Ci saranno colpi di scena? Forse si o forse no... È ancora troppo presto per dirlo.

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98
20052 – MONZA (MI)

TEL.039/2720499

E-MAIL BITWORLD@LIBERO.IT   TEL.039/2720499   TEL/FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE - USA - HONG KONG - EUROPA

NINTENDO 64

NINTENDO USA	L.279.000
NINTENDO USATI	L.89.000
ARMORINES PROJECT SWARM	TEL
BANJO KAZOJE	L.79.000
BASS HUNTER FISHING	TEL
BASS MASTER 2000	TEL
BLAST CORPS	L.29.000
BETTLE ADV. RAC.	L.59.000
BATTLETHANKS 2	TEL
BOMBERMAN	L.49.000
BUST A MOVE 2	L.59.000
BUST A MOVE 3 DX	L.59.000
BUG'S LIFE	L.119.000
CARMAGEDDON	L.109.000
CASTLEVANIA	L.99.000
CASTLEVANIA 2	TEL
COMMAND & CONQUER	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	TEL.
DOOM	L.39.000
DONKEY KONG WORLD	(DICEM.)
EVANGELION	TEL
FIGHTER DESTINY	L.59.000
FIFA 99	L.109.000
F-ZERO	L.79.000
DARK RIFT	L.29.000
DD KONG	TEL
DUKE NUKEM 3D	L.39.000
DUKE NUKEM ZERO HOURS	TEL
EXTREME G	L.39.000
FIGHTING FORCE	TEL
F1 WORLD G.P. 1	L.69.000
F1 WORLD G.P. 2	L.99.000
JET FOR GEMINI	TEL
GAUNTLET LEGEND	TEL
GOEMON GAMBARRE 2	L.139.000
GOLDENEYE 007	L.79.000
HYBRID HEAVEN	TEL
KING OF PRO BASEBALL	L.39.000
INT. S. STAR SOCCER 98	L.49.000
LEGO RACER	TEL
J.L. PERFECT STRYKER II	TEL
MACE THE DARK AGE	L.39.000
MARIO GOLF	L.115.000
MARIO KART	L.79.000
MARIO PARTY	L.99.000
MICROMACHINES	TEL
MISSION IMPOSSIBLE	L.79.000
MYSTICAL NINJA 1	L.49.000
F1 MONACO GP 2	L89.000
MORTAL KOMBAT MYTH.	L.49.000
MULTIRACING CHAMP.	L.29.000
NAMCO MUSEUM	TEL
NBA JAM 2000	EL.
NBA LIVE 2000	TEL
NBA SHOWTIME	TEL
NIGHTMARE CREATURES	TEL
OFF ROAD CHALLENGE	L.59.000
ON & OFF RACING	TEL
POCKEMON SNAP	TEL
POCKET MONSTER	L.129.000
PILOT WINGS	L.49.000
QUAKE	L.59.000
QUAKE II	L.99.000
RAYMAN 2	L.109.000
RAINBOW SIX	TEL
READY 2 RUMBLE BOXING	TEL.
RESIDENT EVIL 2	TEL
ROGUE SQUADRON	L.109.000
ROUD STAR TROPHY	TEL
SILICON VALLEY	L.69.000
S.ROBOT TAISEN	TEL
SHADOWMAN	L.114.000
STAR WARS RACER	L.115.000
S.ROBOT FIGHTING	L.119.000
S.SMASH BROTHERS	L.99.000
SIM CITY 64	TEL
SNOWBOARDING 1080	L.79.000
SOUTH PARK RALLY	TEL
STAR SOLDIER	L.59.000
SUPERCROSS 2000	TEL
TAZMANIA EXPRESS	TEL.
TOY STORY 2	L.109.000
TONIC TROUBLE	TEL
TOP GEAR RALLY 2	TEL
TOP GEAR OVERDRIVE	L.59.000
TUROK	L.39.000
TUROK 2	L.69.000
TUROK 3	L.89.900
ZELDA	L.99.000
VIRTUAL POOL	L.49.000
V RALLY 99	L.79.000
WCW MAYEHM	TEL
WCW VS NWO REVENGE	L.59.000
WIPEOUT	L.49.000
WIN BACK	TEL
WWF WRESTLEMANIA 2000	TEL
WONDER PROJECT J	L.49.000
WORLD DRIVER CHAMP.	L.109.000
VIRTUAL CHESS	L.79.000

ACCESSORI:

ADATTATORE UNIV. 100%	L.69.000
JOY PAD	L.35.000
JOYSTICK ARCADE	L.69.000
CAVO ESTENSIONE PAD	L.12.000
MEMORY CARD 256K	L.13.000
MEMORY CARD 1MG	L.19.900
CAVO S-VHS	L.29.000
RUMBLE PACK	L.19.900
RUMBLE PACK+MEMORY	L.29.900
PRESA ANTENNA RF	L.25.000
ESPANS.PACK	L.59.000
VOLANTE+PEDALIERA E DOPPIA VIBRAZIONE	L.139.000

OCCASIONI:

MORTAL KOMBAT 4	L.39.000
VIRTUAL CHESS	L.39.000
NBA COURTSIDE	L.39.000
CRUIS'N'WORLD	L.39.000
GT 64	L.39.000
AEROFIGHTER ASSAULT	L.39.000

VIDEO CD GIAPPONESI

DRAGON BALL Z (8 CDL.26.000CADAUNO
DRAGON B GT (20 CD) L.33.900 CADAUNO
EVANGELION (13 CD)L.26.000 CADAUNO
LA BLUE GIRL (CONFEZ. DA 6 CD) L.99.000
INVASION NIGHT SCHOOL (6 CD) L.26.000 CADAUNO
LAMU (4 CD) L.29.900 CADAUNO
GUNDAM WING (10 CD) L.28.000 CAD.
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATT. (VARI CD) L.35.900 CADAUNO
MAZINGA VS GOLDRAKE 1CD L.27.0

SUPERNINTENDO

BATMAN RETURNS	L.39.000
CAPITAN COMMANDO	L.49.000
CASPER	L.39.000
CLAYFIGHTER 2	L.49.000
STREET FIGHTEE 2TURBO	L.29.000
TETRIS ATTACK	L.49.000

PLAYSTATION

PLAYST. UNIVERSALE L.279.000

GIOCHI USA/JAP

ACE COMBAT 3	TEL
ALUNDRA 2	TEL
ARK THE LAD 3	TEL
BASS LANDING USA	L.119.000
BIO HAZARD 2 VERS. D.SHOCK	L.119
BIO HAZARD 3	TEL
BLACK BASS W/BLUE MARTIN	TEL
BRAVE FEN. MUSASHIDEN	L.119.000
CAPCOM GENERATION 2	L.129.000
CAPITAN TSUBASA J	L.149.000
CHANGE GET A ROBOT	L.139.000
CHOCOBO COLL.	TEL
CHRONO CROSS	TEL
CHRONO TRIGGER	TEL
CYBER ORG	L.99.000
DARKSTALKER 3	L.99.000
DEEP FREEZE	L.89.000
DENPRISM (SQUARE)	TEL
DEVILMAN	TEL
DIE HARD TRILOGY 2	TEL
DINO CRISIS USA	L.129.000
DRAGON BALL F.BOUT	L.89.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.89.000
DRAGON BALL Z ULT. BATTLE 22	L.89
DRAGON VALOR	TEL
DUNE 2000	TEL
EINHANDER	L.69.000
ESPN OUTDOORS BASS FISHING	
FATAL FURY WILD AMBITION	L.119.
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	L.119
FINAL FANTASY 8	L.119.000
FISHERMAN BAIT	L.99.000
FISHERMAN BAIT 2	L.119.000
FRONT MISSION 3	L.139.000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	L.59
EVANGELION	L.109.000
GRANDIA USA	L.119.000
GRAN TURISMO 2	L.85.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.79.000
GUNDAM 0079	L.79.000
GUNDAM CHAR'S C.ATTACK	L.89.000
GUNDAM BATTLE MASTER II	L.129.000
HOKUTO NO KEN	TEL
JADE COCOON	L.119.000
JEPPY X	L.129.000
KOUDELKA	TEL
LEGEND OF MANA	L.139.000
LUNAR SILVER STAR STORY	L.145.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	L.129.000
LUPIN 3	L.89.000
KARTIA RPG USA	L.119.000
KING OF FIGHTERS 97	L.99.000
KING OF FIGHTERS 98	TEL
KING OF FIGHTERS 99	TEL
JO JO BIZARRE ADV.	TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99	TEL
MACROSS VFX 1	L.79.000
MACROSS FORTRESS	TEL
MACROSS VFX 2	L.129.000
MARVEL S.HEROS VS STREET F.	L.79
MARVEL VS CAPCOM	TEL
METAL GEAR SOLID INT	TEL
METAL SLUG	L.109.000
METAL SLUG X	TEL
MOBILE SUITE GUNDAM 1.0	L.79.000
MOBILE SUITE GUNDAM 2.0	L.79.000
OMEGA BOOST USA	L.119.000
PACMAN WORLD	TEL.
PARASSITE EVE USA	L.109.000
PARASSITE EVE 2 JAP	L.139.000
PATLABOR THE GAME	TEL
POCKET FIGHTER	L.69.000
RANMA 1/2	L.139.000
RASETZU NO KEN	L.129.900
RESIDEN EVIL DIRECTORS CUT	L.69
RIVAL SCHOOL 2	TEL
ROBOT DANDY	L.129.000
S.ROBOT WAR F	L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL	TEL
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	L.109
S.ROBOT WAR 5	L.99.000
S.ROBOT TAISEN ALPHA	29/12
SAGA FRONTIER II	TEL
SAILOR MOON	L.129.000
SAMURAI SPIRIT NEW VERSION	9/12
SHADOW MADNESS	L.129.000
SD GUNDAM G ZERO	TEL
SLAYER ROYAL 1	L.99.000
SLAYER ROYAL 2	TEL
STAR OCEAN 2° STORY USA	L.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3	L.109.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	22/12
STRIDER 1&2	TEL
SUIKODEN 1	L.49.900
SUIKODEN II	L.109.000
THOUSAND ARMS	TEL
TIME CRISIS JAP	L.35.000
TIME BOKAN 1	L.89.000
TIME BOKAN 2	L.109.000
TOBAL 2	L.89.000
VANDAL HEARTS II USA	L.119.000
WILD ARMS 2	TEL
WINNING ELEVEN 4	TEL
XENOGEAR	L.119.000

ACCESSORI:

ACTION REPLY EXPLORER	L.69.000
BORSA PORTA CONSOLE	L.39.900
PLAYST. MAGAZINE JAP	L.30.000
JOYPAD COMP.	L.9.900
MEMORY CARD 15B	L.15.000
MEMORY CARD 120B	L.33.000
MEMORY CARD 360B	L.49.000
MULTITAP	L.39.900
PAD DUAL SHOCK	L.39.000
DUAL SHOCK INFRAROSSI	L.39.000
PISTOLA+PEDALIERA	L.39.000
POCKET STATION	L.109.000
PRESA PAL ANTENNA	L.19.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA E JAP	L.39.000
CAVO SCART RGB	L.15.000
VOLANTE +PEDALIERA CON VIBRAZIONE	L.99.000
TAPPETO PER DANCING GAME	L.69
VIDEO CD CARD	L.129.000

CONVERTITIORE ACTION REPLY PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900

MODIFICA USA/JAP/EURO L.50.000

MODIFICA UNIVERSALE PER GIOCHI CODIFICATI L.70.000

PLAYSTATION GIOCHI USATI

ACTUA SOCCER 2	L.29.000
BLOODY ROAR	L.29.000
DEEP FREEZE	L.39.000
DESTRUCTION DERBY	L.19.000
DIE HARD TRILOGY	L.29.000
DOOM	L.19.000
DUKE NUKEM TIME TO KILL	L.29.000
FIFA 98	L.25.000
F1	L.19.000
F1 97	L.25.000
F1 98	L.29.000
G DARIUS	L.25.000
GRAN TURISMO	L.29.000
GTA	L.25.000
JUDGE DREDD	L.25.000
MOTORHEAD	L.29.000
INT. S.STAR SOCCER	L.19.000
MEDIEVIL	L.39.000
PITFALL 3D	L.29.000
PORSCHE CHALLENGE	L.25.000
PUZZLE FIGHTER II TURBO	L.25.000
ROAD RUSH 3D	L.39.000
SHADOW MASTER	L.29.000
SOUL BLADE	L.25.000
TOBAL 1	L.25.000
TOMB RAIDER III	L.29.000
UEFA CHAMP. LEAGUE	L.29.000

CHIAMA PER LA LISTA GIORNALIERA.

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION 2 CONSOLE TEL

GIOCHI ANNUNCIATI:
TEKKEN TAG TOURNAMENT
500 GP
SPLASH DIVE
FANTAVISION
ARMORED CORE 2
ETERNAL RING
STREET FIGHTER EX PLUS 3
X-FIRE
WILD WILD RACING
CHORO Q HG
RAN TURISMO 2000

GAMEBOY

POCKEMON	TEL
BEACH VOLLEY	L.35.000
JUNGLE BOOK	L.35.000
USATI:	
ARCADE 2 CLASSIC	L.20.000
TENNIS	L.20.000
MARBLE MADNESS	L.20.000

MEGADRIVE

JOYPAD SEGA	L.19.000
BLOODSHOOT	L.25.000
CYBERBALL	L.19.000
HARD DRIVING	L.25.000
WORLD CUP ITALIA 90	L.15.000
JORDAN VS BIRD	L.25.000
NBA LIVE 96	L.25.000
PSYCO PINBALL	L.25.000
RISE OF THE ROBOTS	L.25.000
SHAQ FU	L.25.000
S.REAL BASKETBALL	L.19.000
SEGA NOMAD	TEL

GAME GEAR

ALIEN 3	L.25.000
BAKU BAKU	L.29.000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	L.29.000
MORTAL KOMBAT	L.29.000
SHINOBI	L.29.000
SONIC 2	L.29.000
COLUMS	L.25.000
G-LOC	L.25.000
LION KING	L.29.000
VIRTUA FIGHTER MINI	L.29.000
WWF WRETLEMANIA	L.25.000
GAMEGEAR+GIOCO	L.119.000

SI EFFETTUANO RIPARAZIONI E MODIFICHE SU TUTTE LE CONSOLE

CD MUSICALI DEI CARTONI GIAPPON.

DRAGON BALL Z	L.27.000
SAILOR MOON	L.27.000
RANMA 1/2	L.27.000
GUNDAM	L.27.000
MACROSS	L.27.000
CITY HUNTER	L.27.000
FINAL FANTASY 7	L.27.000
FINAL FANTASY 8 CONF. 4CD	L.85.000
CAVALIERI DELLO ZODIACO	L.27.000
HOKUTO NO KEN	L.27.000
PARASSITE EVE	L.27.000
DRACULA X	L.27.000
ZELDA	L.27.000
SHENMUE	L.27.000
KING OF FIGHTERS 98 2CD	L.39.900

SATURN

SATURN USATI	L.89.000
SATURN JAP	L.239.000

PICCHIADURO

DEAD OR ALIVE LIMITED	L.89.000
DINAMITE DEKA 2	L.49.000
DRAGON BALL Z LEG.	L.69.000
DUNGEON & DRAGON'S COLL.	L.139
FIGHTERS MEGAMIX	L.39.000
FIGHTING VIPERS	L.29.000
FINAL FIGHT REVENGE	TEL
GOLDEN AXE THE DUEL	L.29.000
GUARDIAN HEROS	L.59.000
KING OF FIGHTERS COLL.	L.149.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L.89.000
POCKET FIGHTER	L.69.000
REAL BOUT COLL.	L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN COLL.	TEL
STREET FIGHTER COLL.	L.89.000
STREET FIGHTER ZERO 3	TEL
TOSHINDEN	L.19.000
TOSHINDEN URA	L.25.000
VAMPIRE SAVIOR	L.89.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	L.29.000
VIRTUA FIGHTER 2	L.29.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	L.25.000
VIRTUAL ON	L.39.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL

SPARATUTTO

ALIEN TRILOGY	L.39.000
BLAM MACHINEHEAD	L.19.000
CAPCOM GEN.1	L.69.900
CRIMEWAVE	L.29.000
DOOM	L.25.000
DUKE NUKEM 3D	L.39.000
GUNGRIFFON	L.39.000
GUNDAM SIDE STORY II	L.49.000
GUNDAM SIDE STORY 3	L.69.000
HOUSE OF DEAD	L.79.000
LAYER SECTION II	L.79.000
METAL SLUG	TEL
PANZER DRAGON II	L.49.000
QUAKE	L.45.000
HEXEN	L.29.000
RADIANT SILVERGUN	L.129.000
SOKYUGURENTAU	L.109.000
SOVIET STRYKE	L.29.000
SPACE HULK	L.19.000
THUNDER FORCE V	L.79.000
THUNDER STRYKE II	L.29.000
VIRTUA COP 2	L.39.900
VIRTUA COP 2+PISTOLA	L.75.000
VIRTUA COP 1	L.35.000

PLATFORM/PUZZLE/FLIPPER

BAKU BAKU	L.59.000
BLAST CHAMBER	L.19.000
BOMBERMAN FIGHT	L.39.000
CAPCOM GEN.2 (GHOST'NGHOLS+GHOST'GOBLINS+SUPER GHOST'NGHOLS)	L.69.-900
CASPER	L.39.000
DRACULA X	L.89.000
LOST WORLD	L.39.000
NIGHT'S	L.39.900
NIGHT'S CHRISTMAS	L.29.000
ROCKMAN X 4	L.79.000
SHINOBI EX	L.39.000

SPORTIVI

DAYTONA	L.29.000
FIFA 97	L.25.000
FIFA 98	L.39.000
GRAN CHASER RACING	L.29.000
MANX TT	L.39.000
NASCAR 98	L.39.000
OUTRUN	L.89.000
ROAD RUSH	L.39.000
SEGA RALLY	L.39.900
SEGA TOURING CAR	L.49.000
SNOWBOARDING TRIX 98	L.59.000
SONIC R	L.49.000
STEP SLOP SLIDER	L.49.000
VIRTUA RACING	L.29.000
WINTER HEAT	L.79.000
WIPEOUT	L.25.000
WORLD WIDE SOCCER 97	L.19.000
WORLD WIDE SOCCER 98	L.39.900

AVVENTURA E STRATEGIA

ALBERT ODISSEY	L.79.000
BURNING RANGERS	L.79.900
DEEP FEAR	L.79.900
BIO HAZARD	L.79.000
DRAGON FORCE	L.69.000
DRAGON FORCE II	L.129.000
ENEMY ZERO	L.69.000
EVANGELION II° IMPRESSION	L.69.000
EVANGELION GIRL OF STEEL	L.99.000
GRANDIA	L.99.000
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	L.139.000
LUPIN III	L.109.000
PANZER DRAGON 3 4CD	L.59.000
SAKURA WARS 2	L.89.000
SHINING FORCE III	L.119.000
SHINING FORCE 3/2	L.119.000
SHINING FORCE 3/3	L.119.000
SHINING THE HOLYARC	L.79.000
SHINING WISDOW	L.39.900
SLAYER ROYAL 2	L.139.000
S.ROBOT WAR TAISEN	L.139.000
S.ROBOT WAR FINAL	L.139.000
STORY OF THOR 2	L.49.000
TOMB RAIDER	L.39.000

SU RICHIESTA SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI GIAPPONESI

ACCESSORI:

ACTION REPLY+MEMORY+ADATTATORE	L.59.000
JOYPAD SEGA	L.29.000
JOYPAD ANALOGICO	L.59.000
ADATTATORE USA/JAP/EUR	L.38.000
ADATTATORE+RAM 4MG	L.59.000
RAM 4MEGA CAPCOM	L.39.000
PISTOLA CON PEDALIERA	L.39.000
CAVO S-VHS	L.29.000
CAVO RGB	L.25.000
VIDEO CD CARD	L.159.000

MODIFICA UNIVERSALE RENDE IL SATURN EURO VELOCE COME IL GIAPPONESE A TUTTO SCHERMO L.70.000

DREAMCAST

DREAMCAST +MODEMJAP L.469.000 COLL. CON SERVER ITALIANO
DREAMCAST PAL L.439.000
DREAMCAST UNIVERS TEL

GIOCHI USA/JAP

AIR FORCE DELTA	TEL
AERO DANCING F	TEL
BANGAIO	L.145.000
BERSERK	TEL
BILLARD NIGHTS	L.99.000
BLUE STINGER	L.89.000
BIO HAZARD 2+DEMO CODE VER.	
BIO HAZARD C. VERONICA 3FEBBR.	
BIKKURIMAN 2000	TEL
BUGGY HEAT	L. 89.000
BUNGAION	TEL
CAESAR PALCE 2000	TEL
CARRIER	TEL
CLIMAX LANDERS	L.119.000
COOL BOARDERS	TEL
CRAZY TAXY	L.129.000
D2	L.129.000
DEAD OR ALIVE 2	TEL
DEATH CRIMSON 2	TEL
DENSHA DE GO! 2	TEL
DYNAMITE DEKA II	L.99.000
ECCO THE DOLPHIN	TEL
EVOLUTION	TEL
EVOLUTION 2	TEL
F1 WORLD GRAND PRIX JAP	L.129.000
FIGHTING FORCE 2	L.99.000
FRAME GRIDE	L.89.000
GET BASS+CANNA	L.179.000
GIANT GRAM	TEL
GIGA WINGS	L.129.000
GUNDAM SIDE STORY	L.129.000
GUN BIRD 2 CAPCOM	TEL
GODZILLA 2	TEL
HANA GUNI COLUMS 2	L.149.000
HYDRO THUNDER	TEL
HOUSE OF DEAD II	L.89.000
JO JO'S ADVENTURE	L.119.000
LEGACY OF KANE	TEL
LAKE MASTERS FISHING	TEL
LET'S PLAY GOLF	TEL
KING OF FIGHTERS 99	L.99.000
KING OF FIGHTERS 99 EVOL.	TEL
MAKEN X	TEL
MARIONETTE HANDLER	L.99.000
MARVEL VS CAPCOM	L.89.000
MARVEL VS CAPCOM 2	TEL
METROPOLIS	TEL
MDK2	TEL
MONACO GP 2	L.39.000
MORTAL KOMBAT GOLD	L.109.000
NADESHIKO	L.139.000
NEW JAPAN PROWRESTLING	L.99.0
NBA 2000 2K	TEL
NBA SHOWTIME	TEL
NFL BLITS 2000	L.119.000
NFL 2000 SEGA	TEL
NFL QBC	TEL
PANZER FRONT	L.149.000
PLASMA SWORD	TEL
PUZZLE BOBBLE 4	TEL
POWER SMASH TENNIS	TEL
POWER STONE JAP	L.99.000
PSYCHIC FORCE 2012	L.69.000
RAINBOW SIX	TEL
RAYNBOW COTTON	TEL
RAYMAN 2	TEL
READY 2 RUMBLE	TEL.
RING	TEL
SEGA RALLY 2 JAP L.99.000 PAL	L.85.
SHADOWMAN	TEL
SHANGAI DYNATSTY	TEL
SLAVE ZERO	TEL
SEGA GT	TEL
SHUTOKO BATTLE	L.95.000
SONIC ADVENTURE	L.69.000
SONIC INTERNATIONAL	TEL
SOUL CALIBUR	TEL
SOUL FIGHTER	L.119.000
STREET FIGHTER ZERO 3	L.75.000
STREET FIGHTER 3 W/IMPACT	L.149
SPEED DEVIL USA	L.79.000
STAR GLADIATOR 2	TEL
MAKEN X	TEL
METROPOLIS	TEL
MCGRATH MOTOCROSS 2000	TEL
MORTAL KOMBAT GOLD	L.89.000
NANATSU NO HIKAN	L.149.000
TOY COMMANDER	TEL
TWINKLW STAR SPRITE	TEL
VIGILANTE 8	TEL
VIRTUA FIGHTER 3	L.75.000
VIRTUA STRYKER 2000 JAP	L.129.000
VIRTUA COP 2	L.89.000
VIRTUAL ON 2	TEL
ZOMBIE REVENGE JAP	L.129.000
UEFA STRYKE	TEL
UNDERCOVER	L.99.000
WWF ATTITUDE	L.99.000

ACCESSORI:

ARCADE STICK	L.129.000
VOLANTE MADCATZ	L.139.000
ADATTATORE PRESA PAD PER RENDERE COMPATIBILI GLI ACCESSORI PLAYSTATION SUDREAMCST	L.69.000
JOYSTICK COMP.	L.109.000
CAVO S-VHS	L.35.000
CAVO RGB	L.29.000
CAVO PROLUNGA PAD	L.19.900
JOYPAD SEGA	L.59.000
JOYPAD COMPATIBILE	L45.000
JOYPAD CON VIBRAZIONE	L.99.000
LIGHT GUN	L.79.000
MODEM	L.79.000
PISTOLA	L.89.000
PROLUNGA PAD	L.19.000
PURU PURU PACK	L.49.000
VGA BOX	L.69.000
VISUAL MEMORY SEGA	L.59.000
VISUAL MEMORY 4MG	L.79.900
VISUAL MEMORY COMPAT.	L.49.000
VOLANTE SEGA	TEL
KIT CHIP DI MODIFICA	TEL
RIVISTA DREAMCAST JAP	L.35.000
RIVISTA JAP+CD	L.45.000

MODICICA CHIP UNIVERSALE L.100.000

PC ENGINE

PC ENGINE DUO JAP	L.479.000
CORE GRAF X	L.179.000
JOYPAD	L.39.000

GIOCHI SU CD:

ADVANCED V.G.	L.69.000
CONAN	L.69.000
FORMULA 1 PROJECT F	L.69.000
F1 CIRCUS SPECIAL	L.59.000
FINAL ZONE 2	L.59.000
CONAN	L.75.000
COTTON FANTASTIC N.D.	L.119.000
GODZILLA	L.99.000
GATE THUNDER	L.79.000
CREST OF WOLF	L.59.000
VARIS III	L.69.000
VARIS IV	L.69.000
AVENGER	L.59.000
IQ PANIC	L.59.000
L DIS	L.69.000
LAMU	L.79.000
TERRAFORMING	L.69.000
RANMA 1/2	L.95.000
MONSTER LAIN	L.69.000
BOMBERMAN	L.79.000

GIOCHI SU CARTUCCIA DA LIT.49.000 A LIT.89.000:
KICK BALL/GAMBARE GOLF BOYS/GAIFURUMU/GAIA NO DRAGON/OPERATION WOLF/ORDINE/F1 PILOT/F1 CIRCUS 92/F1 CIRCUS/ENERGY/ALIEN CRASH/VOLFIEV/1943 KAI/ADVENTURE ISLAND/AFTER BURNER 2/ARMED F/R-TYPE 2/R-TYPE 1/GOMOLA SPEED/TIGER/CYBER CORE/PSYCHO CLOSER/THE KUN FU/SIDE ARMSCYBERGKNIGHT NECROMANTER/WAR OF THE DEAD SINDIBAD/DORAEMON/TOYS SHOP TOYS/TV SPORT ICE SKATE/TWIN BECK/CAHAMPION WRESTKER/DARIUS PLUS/NECUROS/TITAN/SPIRAL WAVE/S.VOLLEYBALL/JINMU DENSHU/NEUTOPIA 1 E 2/VIOLENT SOLDIER/HANII INZA SKY/BLODIA/ALICE/FORM. SOCCER/DIGITAL CHAMP/FIGHTING RUN/FINAL LAP TWIN/FINAL BLASTER/BATMAN/BOMBERMAN/PARANOIA

SE TI INTERESSANO ALTRI TITOLI TELEFONA E POSSIAMO TROVARLI

NEO GEO CD

NEO GEO CD	L.479.000
ART OF FIGHTING 1	L.79.000
FATAL FURY 1	L.79.000
FATAL FURY II	L.79.000
AERO FIGHTER 2	L.29.000
ART OF FIGHTING 2	L.39.000
ART OF FIGHTING 3	L.79.000
BLUE'S JOURNEY	L.29.000
FOOTBAL FRENZY	L.29.000
FUTSAL SOCCER	L.69.000
KING OF FIGHTER 95	L.39.000
KING OF FIGHTERS 96	L.89.900
KING OF FIGHTERS 98	L.109.000
KING OF FIGHTERS 99	L.149.000
METAL SLUG 2	L.149.000
MUTATION NATION	L.79.000
NEO TURF MASTER	TEL
OVER TOP	L.119.000
RALLY CHASE	L.39.000
REAL BOUT 2	L.139.000
SAMURAI SHOWDOWN 4	L.129.000
SOCCER BRAWL	L.79.000
RIVISTA NEO GEO FREAK	L.39.900
JOYSTICK ARCADE	L.115.000

CHIAMA PER ALTRI TITOLI

NEOGEO CARTUCCE

NEOGEO A CARTUCCE	L.975.0
3 COUT BOUT	L.109.000
BREAKERS	L.750.000
FATAL FURY 3	L.329.000
REAL BOUT 2	L.550.000
KING OF FIGHTERS 95	L.239.000
KING OF FIGHTERS 96	L.299.000
KING OF FIGHTERS 97	L.329.000
METAL SLUG 2	L.650.000
METAL SLUG X	L.750.000
MUTATION NATION	L.179.000
NEO GEO CUP	L.549.000
ROBO ARMY	L.279.000
WORLD HEROS 2 JET	L.109.000

PORTACHIAVI

DRAGON BALL Z 10 PEZZI	L.29.000
RANMA 1/2 + LAMU 8PEZZI	L.27.000
TEKKEN 3 10 PEZZI	L.29.000
FINAL FANTASY 7 7 PEZZI	L.27.000
MAZINGA E ROBOTS WAR 10 PEZZI	
EVANGELION 10 PEZZI	L.27.000

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET COL.	L.179.000
BASEBALL STAR	L.79.900
BASS FISHING	TEL
COOL BOARDERS	TEL
FATAL FURY FIRST CONT.	L.89.000
KING OF FIGHTERS R-2	L.99.000
METAL SLUG FIRSTMISSION	L.89.000
NEO CUP SOCCER 98	L.79.900
NEO TURF MASTER	L.89.000
PACMAN	L.79.900
PUZZLE BOBBLE MINI	L.79.900
SAMURAI SHOWDOWN 2	L.89.000
SONIC	L.89.000
SNK VS CAPCOM	L.99.000

WONDERSWAM

WONDERSWAM L.139.000

ROBOT GIAPPONESI:

GREAT MAZINGER METALLO	L.279.000
COMBATTLER V METALLO	L.399.000
GOLDRAKE METALLO	TEL.
RX 78 GUNDAM REAL TYPE	L.39.900

SU RICHIESTA DISPONIBILE QUALSIASI MODELLINO.

Colin McRae Rally 2.0

Titolo	Colin Mcrae Rally 2.0
Macchina	PlayStation
Casa Software	Codemasters

Colin McRae è un nome molto famoso alle orecchie dei possessori di PlayStation... Qualcosa mi dice però che la sua fama sta per aumentare.

Colin McRae è oramai identificato come il salvatore del genere rallystico per PlayStation. Chiunque sia questa personcina (credo che l'abbiano vista in faccia in pochi), è certo che il gioco di rally più bello in assoluto è intitolato a lui (nonostante l'ottima uscita della Polyphony con la sezione apposita in Gran Turismo 2). Di questo Colin poco si sa se non che è stato 8pare) campione del mondo di Rally a bordo della sua Impreza e che ora guida una Ford Focus. Queste cose le ho dedotte io e potrebbero essere completamente false, ma cosa ci volete fare? Dovete fidarvi... Comunque sia, abbiamo tutti presente il primo Colin McRae, che è in sintesi il gioco che ci ha "insegnato" come devono essere i titoli rallystici: diciamocelo, prima di CMcR dovevamo accontentarci di V-Rally (il primo) e non è che ci fosse molto da stare allegri...

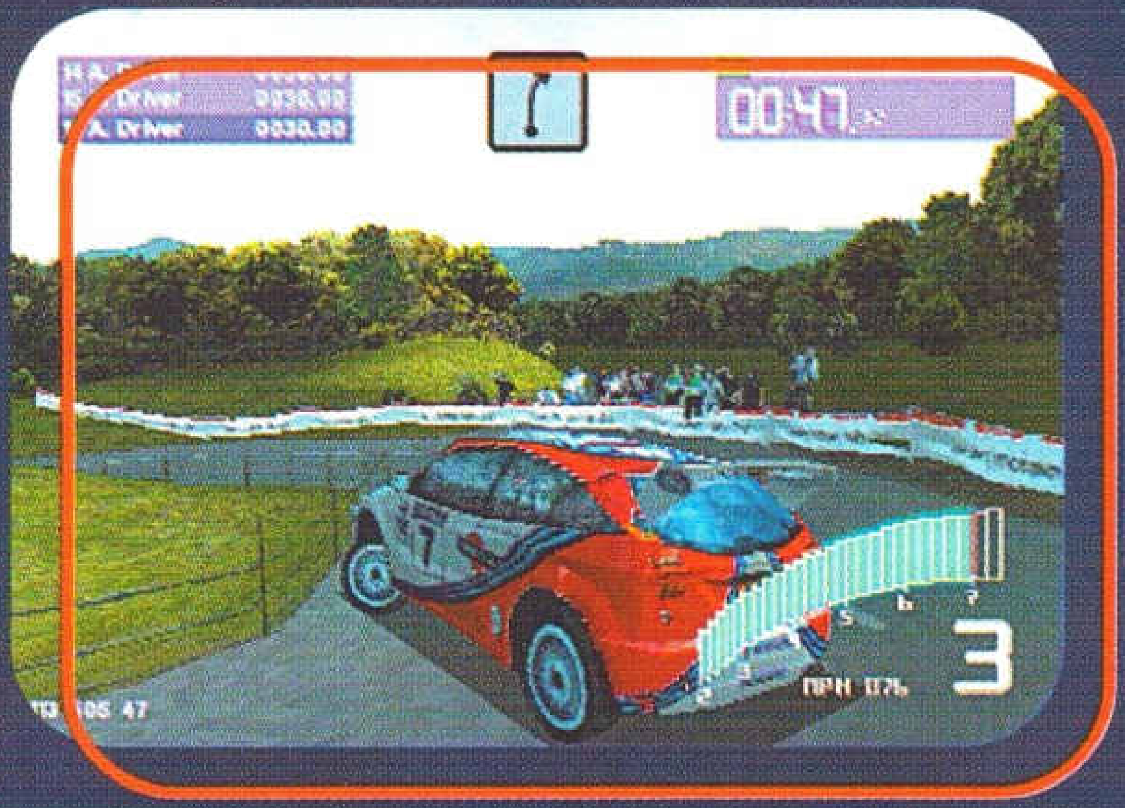
Il ritorno del pilota mascherato

Dopo l'avvento del titolo rallystico Codemasters però non è che le cose siano cambiate di parecchio: se prima il genere era considerato poco popolare e quindi bistrattato dai produttori o quasi, in seguito è diventato popolare ma comunque bistrattato dai produttori. A tutt'oggi,

Notate i riflessi di luce sulla carrozzeria...

E questo è l'editor che i programmatori usano per mettere insieme le piste. Bello, eh?

Sì, per i patiti di questa cosa c'è anche la visuale dal cofano. Contenti voi...



i titoli di genere degni di nota sono tre, e cioè CMcR, V-Rally 2 e Gran Turismo 2. Il problema principale è che V-Rally 2 è più un arcade "giocoso" che un rally vero e proprio mentre GT2 è più che altro un gioco di corse su strada con "in regalo" la sezione su sterrato. Quei bravi ragazzi della Codemasters hanno quindi deciso di venire incontro a noi poveri mortali mettendosi al lavoro sul seguito del loro fortunato titolo... Ed eccoci qua.

Colin McRae Rally 2.0 non sembra offrire novità sostanziali rispetto al primo dal punto di vista della struttura, anche perché l'originale è tutt'ora impeccabile dal punto di vista del gioco-gioco. Ciò che si "limita" ad aggiornare è l'aspetto tecnico e il solito set di piste & auto messe a disposizione: l'engine è stato rifinito introducendo la novità dell'alta risoluzione (senza sacrificare velocità e fluidità... come avranno fatto?) mentre veicoli e tracciati sono stati aggiornati in modo da far loro rispecchiare la realtà delle competizioni rallstiche attuali. Ovviamente l'auto "centrale" del gioco è la Ford Focus, se non altro perché è l'auto che guida il nostro eroe Colin in giro per il mondo, ma questo (credo) non ci impedirà di mettere le mani sulle solite Impreza / Celica / Escort (presumibilmente aggiornate pure loro) che da millenni allietano i cuori dei fan della specialità automobilistica più vera e genuina (il rally. Se non siete d'accordo fatti vostri).

Prime impressioni

La Codemasters ha fatto girare una versione ultraprovvisoria del loro futuro capolavoro nella quale si poteva apprezzare la Focus su tre tracciati differenti. L'impressione che ne abbiamo tratto è che il modello di guida sia rimasto sostanzialmente invariato, ovvero una versione moderatamente semplificata (ma credibile) di quello che succede realmente stando seduti al posto di guida di un'auto da rally. Da questa demo quindi non abbiamo potuto scoprire se ci siano modalità di gioco rivoluzionarie o chissà chi, ma fortunatamente frugando nella pila di scartoffie che sovrasta la mia scrivania sono riuscito a scoprire i seguenti fatti:... Ehm.

Non c'è niente di nuovo. Stando a quanto sostiene la Codemasters, potremo mettere le mani su 12 auto diverse, gustarci il commento di tale Nick Grist (cosa che senza dubbio verrà levata nella versione italiana, chissà chi prenderanno?) e bearci di un engine "completamente rifatto". A voler essere sinceri una novità parrebbe esserci, e cioè la possibilità di sfidare qualcuno sulla stessa pista grazie allo split screen, però non sono sicuro mancasse nel primo episodio... Beh, nel secondo c'è di sicuro, comunque.

A questo punto non ci resta che attendere (come al solito) la versione finale per la recensione... Ah, che vita dura la nostra, eh?

Vanishing Point

Titolo	Vanishing Point
Macchina	Clockwork Games / Acclaim
Casa Software	PlayStation

Sorpresa! Un gioco di guida per PlayStation, e per di più uno che punta molto sul realismo, sulla varietà dei veicoli... Che idea!

Se la vostra bramosia di giochi di guida non dovesse essere ancora sazia (e a questo punto ne dubito, visto che per il normale utente PSX le corse non sembrano mai essere abbastanza), l'ultimo progetto dei Clockwork Games in ordine di tempo non potrà non incuriosirvi. Il titolo è già di per sé una dichiarazione d'intenti: "vanishing point" è o dovrebbe essere il punto di fuga all'orizzonte, e cioè (più o meno) il punto in cui spariscono le cose quando diventano troppo lontane per essere viste. Di regola non c'è un "punto di fuga" nei giochi di guida: i poligoni appaiono dal nulla a una distanza relativamente breve dal punto di vista, oppure emergono da una misteriosa nebbiolina che sembra sempre troppo lontana per essere raggiunta. Il primo obbiettivo autoimpostosi dai Clockwork è proprio quello di evitare simili fenomeni, arrivando all'esclusione totale di questi due fenomeni, che generalmente vengono definiti clipping e fogging. o detto "primo obbiettivo" perché Vanishing Point è stato creato per rispondere a tre precise esigenze: evitare il fenomeno dell'apparizione sovrannaturale dei poligoni sullo schermo, creare un modello di guida il più possibile realistico e fornire degli avversari degni di tal nome. Questi più o meno sono gli obbiettivi di tutti i giochi di guida, che come è noto prima

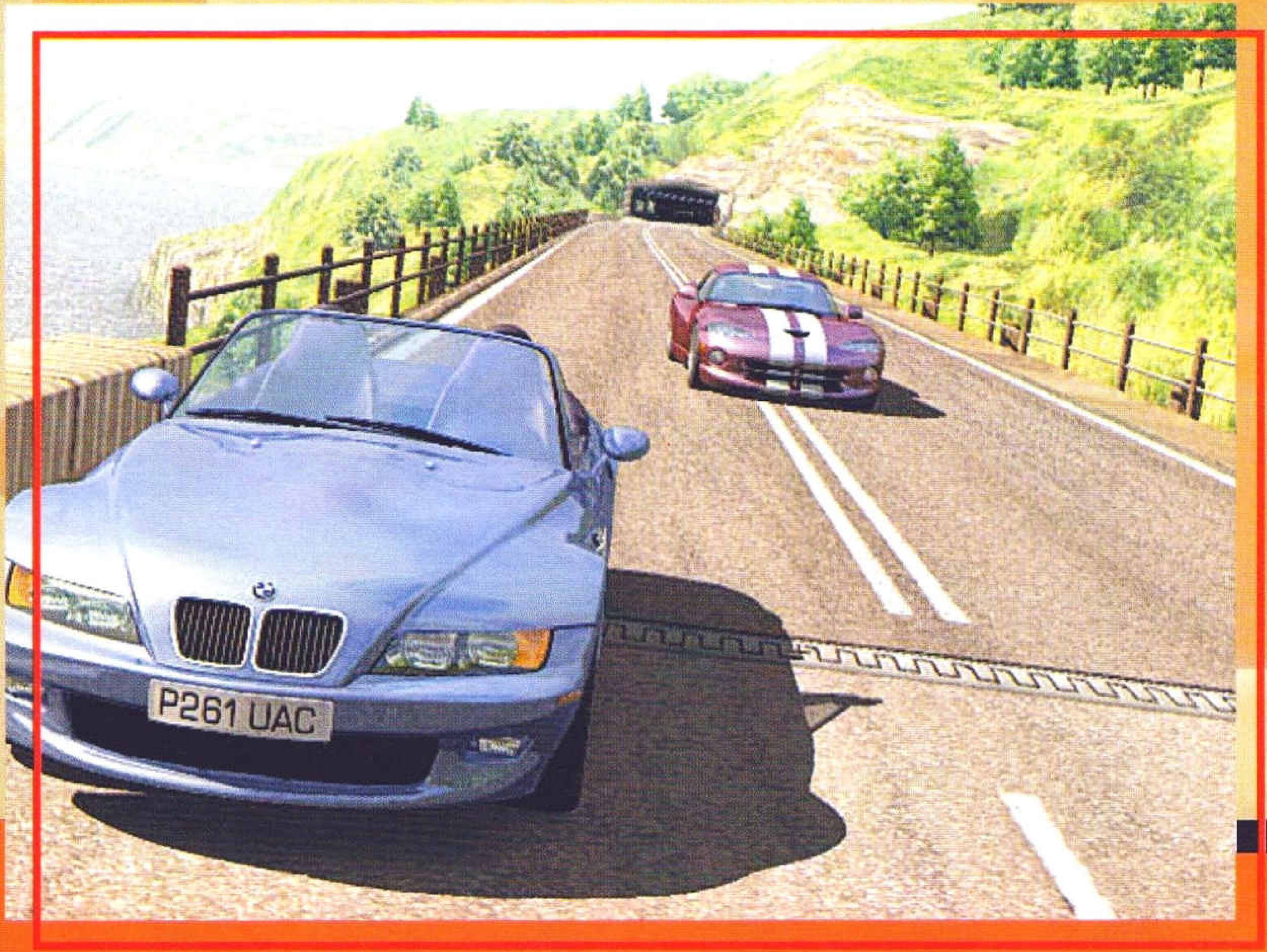
di essere pubblicati sono tutti bellissimi e divertentissimi. Che cosa dovrebbe avere Vanishing Point di differente?

Finalmente liberi...

Come si suol dire, mettiamo le mani avanti. In occasione di una puntata del signor Clockwork in Italia abbiamo potuto visionare una versione ultra-preliminare di Vanishing Point e abbiamo potuto apprezzare, almeno in parte, il lavoro di codesti signori. Nella alpha

mostrataci mancavano sonoro, avversari, quasi tutte le auto e un paio di percorsi nonché la modalità a due giocatori, ma devo ammettere che la sua scena tutto sommato la faceva lo stesso. Se la mancanza di clipping effettivamente era l'unica cosa che si poteva ammirare nella sua interezza, il modello di guida era già presente in una forma embrionale: la grossa novità è che ora le auto possono ruotare su tutte e tre le assi liberamente, contrariamente a quanto succede nella stragrande maggioranza dei giochi dello stesso genere. In Gran Turismo per esempio si può sterzare e alzare o abbassare il posteriore a seconda delle cunette e dei rilevi del terreno, ma a parte piccoli saltellini era virtualmente impossibile alzare la macchina di lato o peggio ribaltarsi. Sembrerà cosa da poco ma aggiunge davvero molto alla naturalezza con la quale l'auto si comporta. Questa maggiore libertà viene sfruttata in una particolare modalità di gioco che prende il posto delle "patenti" di GT ma che in realtà è decisamente più improntato sulle acrobazie: in questa opzione dovremo superare una serie di prove che vanno dal salto in lungo all'effettuare degli avvitamenti passando per delle prove più "bizzarre" come quella in cui dovremo distruggere una serie di palloni saltando avanti e indietro da una rampa.

La terza parte, quella relativa all'intelligenza artificiale, per il momento è ancora assente (o meglio, non c'era nella alpha da noi visionata) ma nelle parole dei programmatori dovrebbe manifestarsi in maniera tutto sommato interessante. Se di solito nei giochi di questo genere le auto avversarie di fatto si limitano a seguire una linea precedentemente tracciata sul percorso con una certa tolleranza per imprevisti, ostacoli e così via, in Vanishing Point la "concorrenza" è invece costantemente al corrente di quello che accade intorno per quanto riguarda pista e altre auto. C'è anche da dire poi che il gioco prevede che ci siano sempre otto auto presenti sullo schermo (compresa la nostra), simulando una specie di "traffico costante" che include anche veicoli non compresi nella competizione. Sempre stando alle promesse dei programmatori, infatti, i circuiti dovrebbero essere costantemente trafficati, dandoci così qualcosa da fare una volta passati tutti i concorrenti normali.



Troppa grazia

I punti interessanti del gioco non si esauriscono qui. Come vi ho già accennato, Vanishing point può contare sulla presenta di una quarantina di auto differenti riprese dal "mondo reale". Nel set di auto disponibili appaiono auto appartenenti a molte tipologie differenti - c'è persino il pulmino Wolkswagen! Le marche presenti sono tutto sommato numerose e spaziano dalla Ford all'Audi passando per Aston Martin, Alfa Romeo, Jaguar, Toyota, Shelby... Mancano le marche più "carismatiche" come Ferrari, Porsche o lamborghini perché per le suddette c'è già la Electronic Arts che si è accaparrata diverse esclusive (per poi sprecarle con Need for Speed, grazie mille). Tutta questa grazie e abbondanza però dovremo pur pagarla da qualche parte, e infatti abbiamo già individuato un particolare non esaltante: le piste sono sempre e comunque limitate lateralmente da dei muretti e non c'è modo di mettere le ruote sull'erba o sullo sterrato, il che rovina leggermente l'impressione di correre nel "mondo reale". Parrebbe anche essere assente un sistema di compravendita alla Gran Turismo, ma visto che tutto sommato non ho potuto controllare mi riservo queste affermazioni per la recensione. Quel che è certo comunque è che Vanishing Point offrirà un modello di guida realistico e divertente, una buona varietà di auto e una serie di modalità di gioco davvero curiose. Poteva andarci peggio dopotutto, no?...

Marco Auletta

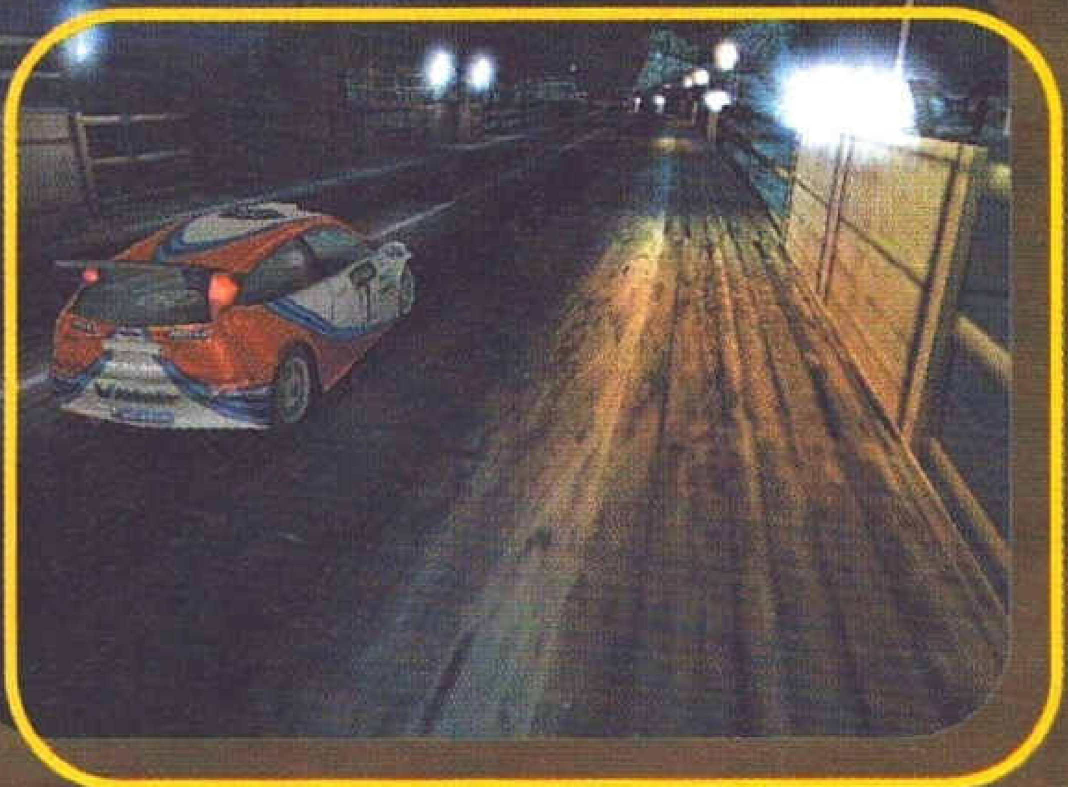
V-Rally 2
Millennium Edition

Titolo	**V-Rally 2 Millennium Edition**
Macchina	**PlayStation**
Casa Software	**Infogrames**

Vi pare giusto che ci fosse solo Sega Rally 2 a soddisfare le brame degli amanti delle gare su sterrato che possiedono un Dreamcast? A noi no...

Diciamocelo chiaro e tondo: qual è la specialità che può fornire il maggior divertimento dal punto di vista dei giochi di guida? Non è certo la Formula 1, oramai ridotta ad astratta battaglia tra astronavi senza alcun collegamento con il mondo reale, e forse non sono nemmeno le varie classi gran turismo, campionati monomarca e simili: il mio parere (ed è un parere da prendere con le molle, dato che non ho nemmeno la patente!) è che la guida rallystica sia quella più "viva", quella che permette un "contatto" maggiore con il mezzo e che offre una maggiore spettacolarità. Queste son solo opinioni eh, ma visto che la mia opinione appare qui e la vostra no la mia ha più peso. Ok, ok, scherzavo, non prendetevela... Comunque sia, se siete dei fan come me di questa disciplina (che comunque non seguo in TV perché è una pizza... Sono un sostenitore "a distanza") e possedete un Dreamcast non potrete fare a meno di notare come Sega Rally sia l'unico titolo di questo genere presente sulla console più potente tra quelle in circolazione (almeno per qualche giorno...).

Questa situazione non poteva andare avanti a lungo, anche perché di regola le categorie popolari sono sempre affollate, se escludiamo quella dei picchiaduro per N64 che conta pochi e mediocri titoli. Tutto sommato poi Sega Rally 2 era decisamente migliorabile: tecnicamente non era niente di che e le piste erano tutte abbastanza cortine... Il modello di guida poi non era particolarmente realistico

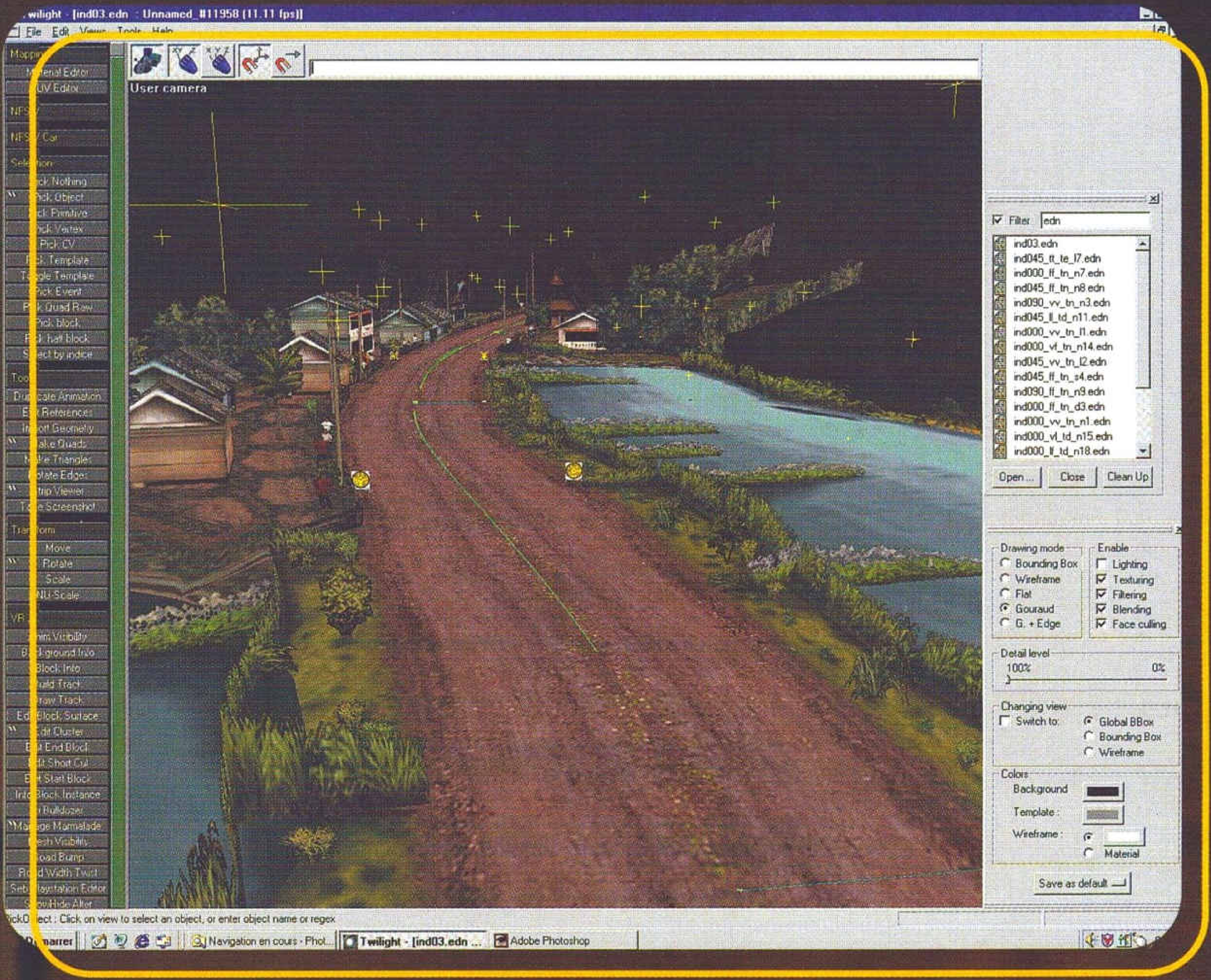


Alex sarà contento, si può guidare anche la Corolla... Notate le faccione del pilota e del navigatore, un po' più di espressività non avrebbe fatto male eh?

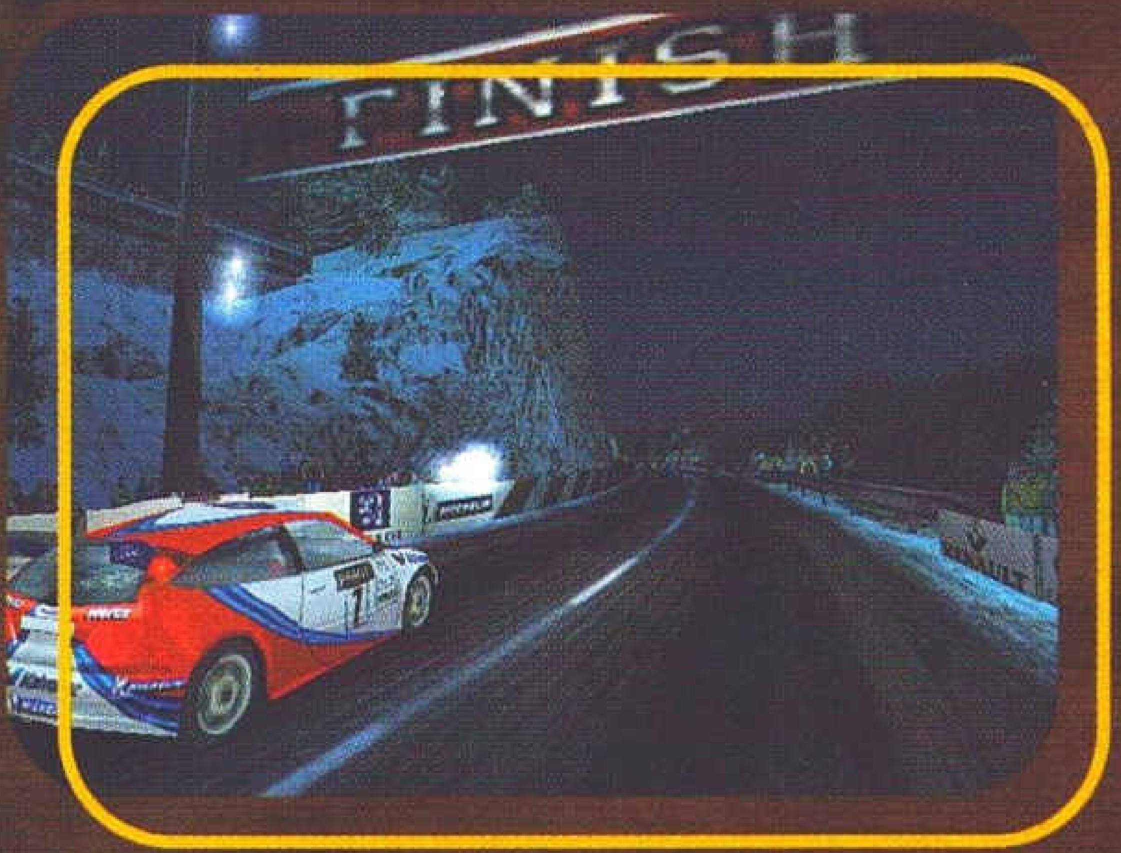
benché fosse davvero divertente e molto appropriato al genere di gioco.

Signori e signore,
introduciamo un nuovo concorrente...

Tanto nuovo V-Rally non lo è visto che abbiamo già avuto modo di apprezzarlo su PlayStation questa estate, ma visto che dobbiamo parlarne per Dreamcast... La versione Sega del suddetto gioco della Infogrames promette di riproporre le qualità già apprezzate mesi fa trasportandole su un hardware in grado di macinare molti più poligoni, offrendo un dettaglio grafico incredibilmente superiore a quello già visto. Solo le auto per esempio vantano ben 2200 poligoni più riflessi e abbellimenti vari, compresi vetri trasparenti che ci permetteranno di sbirciare i volti (paurosamente inerti) degli occupanti. Gli ambienti saranno molto più definiti e realistici di quelli visti su PSX, anche se tutto sommato la Infogrames pare aver mantenuto un certo stile non-realistico per caratterizzare gli ambienti, ben lontano da giochi come Rally Championship per PC (chi ha avuto modo di provarlo sa che è uno dei migliori titoli rallystici in circolazione). Ultima "chicca" che vale molto per gli appassionati è la possibilità di giocare utilizzando una vista interna che permette di visualizzare anche il cruscotto dell'auto. Lato tecnico a parte, V-Rally 2 Millennium Edition promette grossomodo di riproporre tutto ciò che avevamo visto nella versione originale: sedici auto "normali", altre dieci bonus, un numero assurdo di tracciati (ottantaquattro!) divisi in dodici ambientazioni differenti, nonché il famigerato editor di percorsi che tanto piace a grandi e piccini (sappiamo benissimo come va a finire. Lo si apre pieni di entusiasmo, ci si traffica un po' e poi si torna a correre sulle piste già pronte).



Questo è il mese delle foto dei tool di sviluppo... Certo che l'editor che i programmatori usano per i tracciati è decisamente più complesso di quello messo a disposizione del gioco...

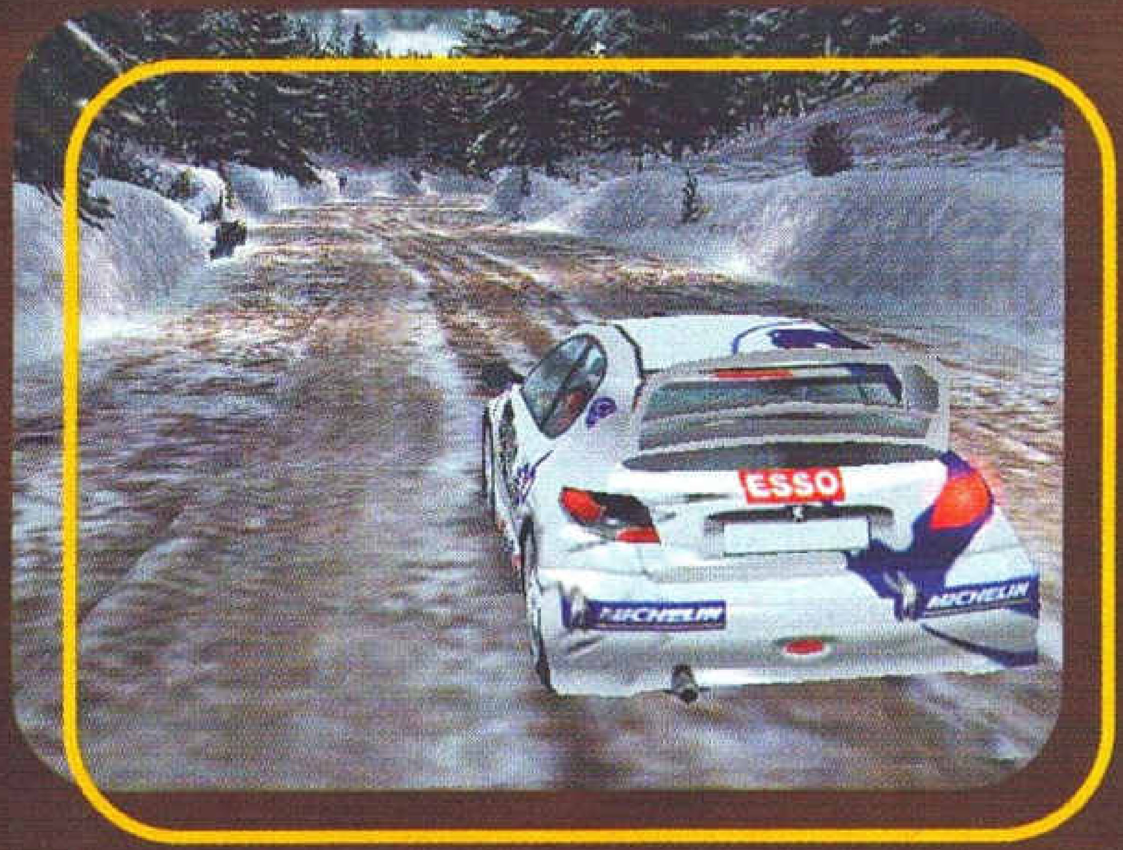


La Focus anche qui! Chissà se si può impersonare Colin McRae...

Come in ogni gioco di questo genere che si rispetti, le auto vanno via via sporcandosi modificando l'aspetto esteriore.

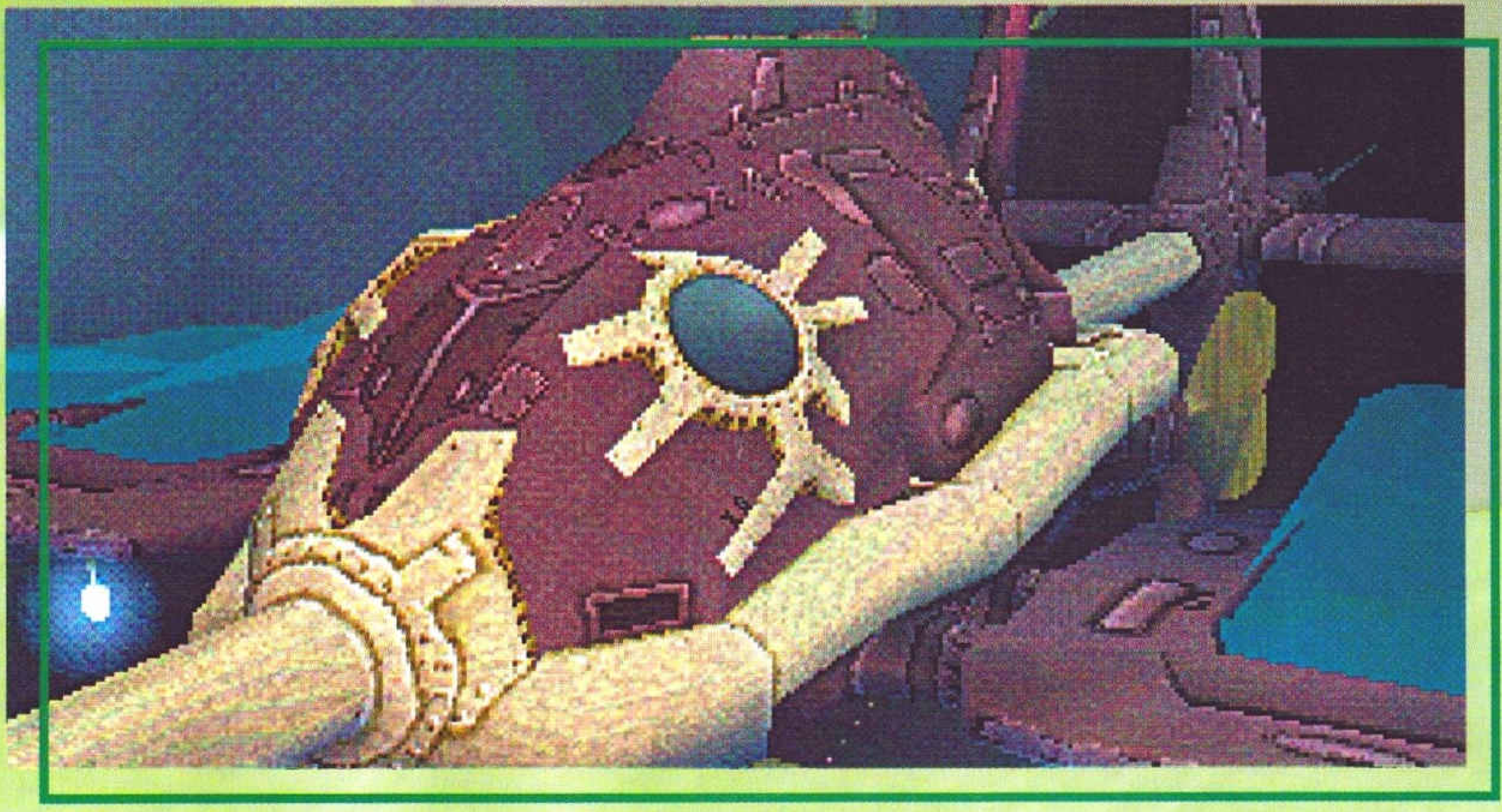
Prepariamo il portafogli...?

E' abbastanza chiaro che tutto sommato V-rally cerca di rivaleggiare più con titoli simili a Sega Rally che non a Colin McRae (che comunque su Dreamcast non c'è): l'impostazione è nettamente arcade e i modelli di comportamento delle auto sono estremamente semplificati, ma questo siamo sicuri non dispiaccia a nessuno, dato che c'è ampio spazio per tutti e due le categorie di giochi. A questo punto non ci resta che attendere l'uscita del gioco, prevista per il 10 maggio (corrente, si spera). Alla prossima...



Alundra 2

Titolo	Alundra 2
Macchina	PlayStation
Casa Software	Activision/Matrix/Contrail



Che fine hanno fatto i Working Designs?

Devo ammettere che, nella mia "carriera" di videogiocatore, ben pochi giochi mi hanno fatto dannare come un pazzo, ma Alundra è stato sicuramente uno di questi e ve lo posso dire in quanto penso di essere stato uno dei pochi ad averlo preso come una vera e propria sfida personale per portarlo a termine.

Mastodontico, molto carino ma allo stesso tempo frustrante, Alundra è stato sicuramente una piacevole sorpresa nell'ambito degli arcade adventure alla Zelda, non portando nulla di incredibilmente innovativo ma sviluppandosi tutto attorno a una trama solida e, forse, fin troppo dispersiva.

Comunque sia, il piccolo gioiello partorito dai Working Designs (già autori di serie di successo come Arc The Lad, la serie di Lunar, gli sparatutto ThunderForce V, Raystorm ed Elemental Gearbolt) ha sicuramente conquistato un posto caldo nel cuore di tutti gli amanti del genere (e forse anche di qualcun altro...).

A distanza di due anni dalla sua uscita, ecco che all'orizzonte si staglia la sagoma di un seguito, oserei dire immancabile al giorno d'oggi, ma comunque caratterizzato da un paio di cose che mi preme segnalare.

La prima è che i Working Designs non hanno partecipato alla realizzazione di questo titolo (un po'

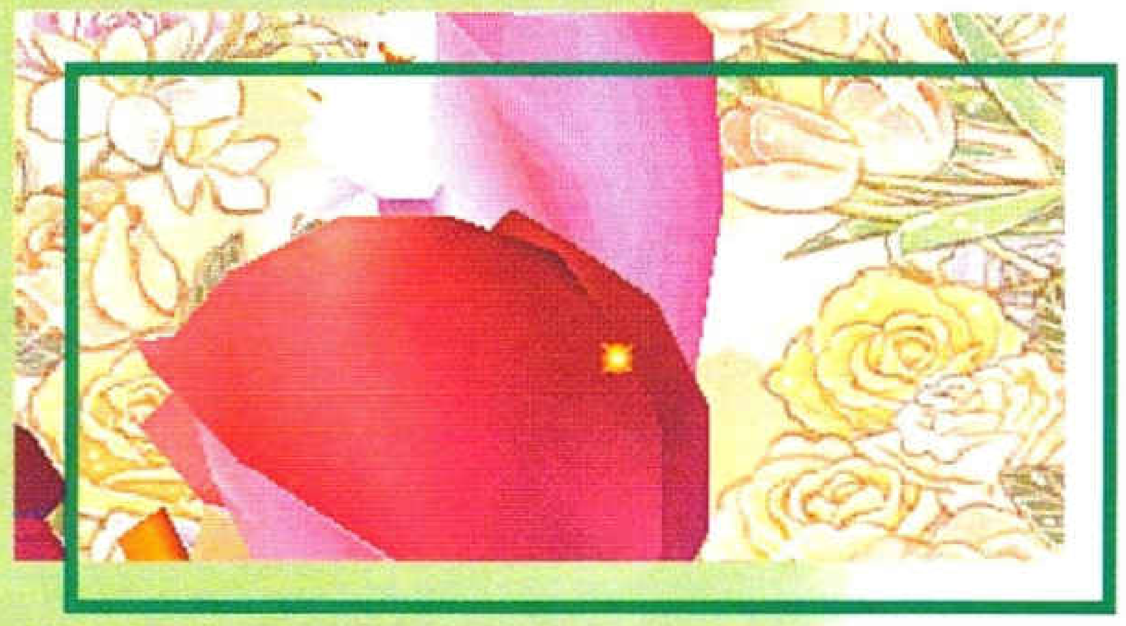
come successo agli Shiny con MDK2, che è stato "passato" nelle mani dei BioWare, già autori di Baldur's Gate per personal computer), ma il tutto è passato misteriosamente nelle mani del publisher Activision e lo sviluppo è terminato nelle mani di Matrix, che avevano già collaborato per il primo Alundra, e Contrail (famosi per la produzione di Wild Arms e Legend Of Legaia).

La seconda annotazione è che, la contrario del primo episodio, il protagonista non sarà più l'elfo dal passato misterioso Alundra in grado di entrare nei sogni della gente, bensì il giovane Flint.

In questo clima di rivoluzione, anche il buon vecchio bidimensionale è andato in pensione è ha ceduto il passo a un ben più attuale 3D. Come consuetudine in questo genere di giochi, poco si sa degli eventi antecedenti a quelli che ci si trova a vivere in prima persona e funziona sempre la formula sempre vincente del "lo scoprirete solo giocando" che è poi la molla che spinge un normalissimo giocatore a farsi delle notti in bianco per capire che cosa succede... Dicevamo? Ah, Flint! Il piccolo protagonista è un talentuoso spadaccino, sconvolto per l'assassinio della propria madre da parte di una banda di pirati, al servizio di uno spietato Barone che con l'aiuto di un negromante sta soggiogando l'intero reame di Varuna. Ma Flint avrà tutto il tempo di "crescere" come nella migliore tradizione degli RPG di stampo nipponico e, con l'aiuto di altri personaggi, imparare nuove strategie di attacco, nuove magie e via discorrendo. Nel gioco sono stati implementati anche una serie di sottogiochi, una decina mi pare, che permetteranno l'acquisizione di magie supplementari. Proprio a proposito delle magie, in Alundra 2, queste giocheranno un ruolo decisamente più importante che nel primo episodio e alcune ricordano moltissimo le Guardian Force o le Summon tipiche della serie Final Fantasy. Rispetto alla versione giapponese poi, sono stati aggiunti due livelli di difficoltà (in effetti mi sembra abbastanza complesso e "duro" da affrontare) e una introduzione in un FMV che lascia abbastanza a desiderare, se proprio devo essere sincero.

L'impatto iniziale con Alundra 2 non è stato dei meno traumatici: il passaggio da 2D a 3D è stato dolorosissimo, anche perché dalla grafica pulita e colorata del primo si è passati a una più grezza, cupa e confusionaria, tanto che molte volte i poligoni spariscono o si fondono con altri.

Il passaggio dalla versione NTSC alla PAL ha fatto perdere quel po' di velocità in più che



sicuramente non avrebbe guastato, anzi. Comunque sia, Alundra 2 sembra comunque un titolo interessante, se non altro perché a occhio e croce sembra comunque uno di quei giochi destinati a rubare (per l'ennesima volta, aggiungerei io...), un sacco di ore di sonno a tutti i poveretti che avranno la sventura di giocarlo e perseverare per vincere l'imbarazzo iniziale.

Comunque l'uscita è prevista al massimo per aprile...

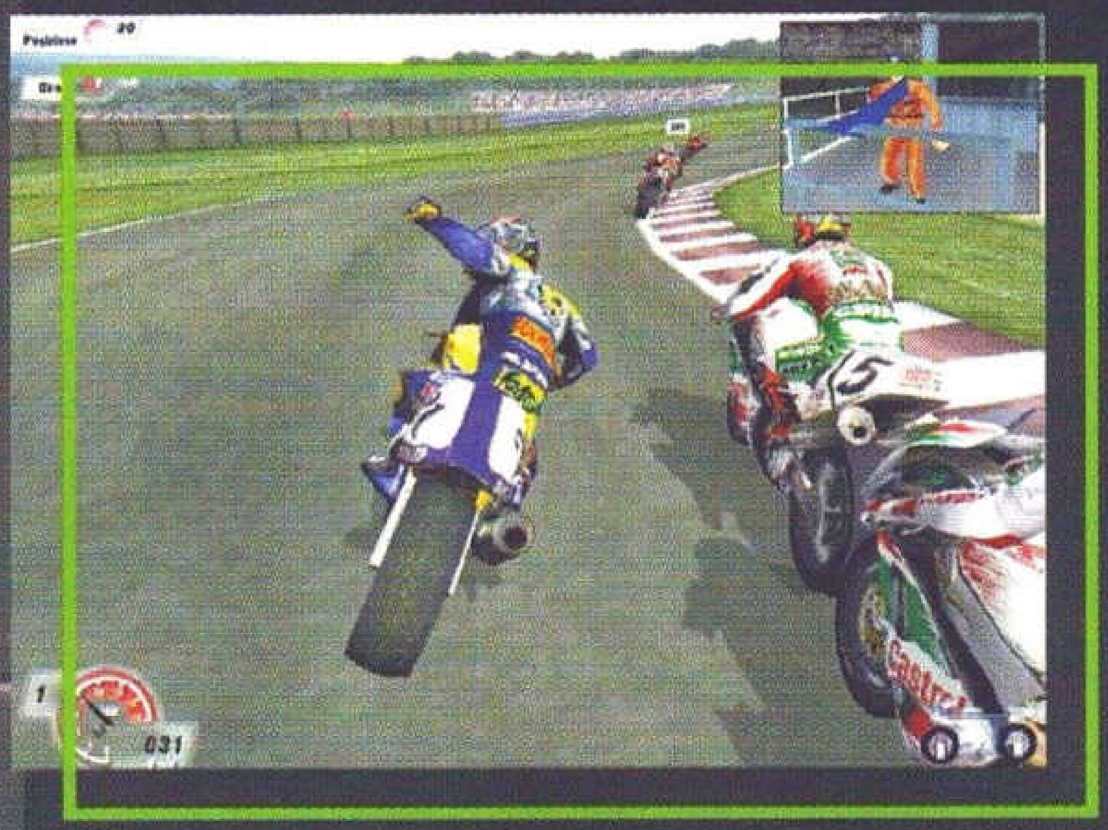
Andrea "MAOraNza" Della Calce

lo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo di TGM -- L'angolo

L'angolo di TGM

L'unica rubrica che si mette in castigo da sola... Siccome il mio giudizio non è sempre condiviso dall'autore dell'articolo pubblicato su TGM, questo mese faccio un esperimento e riporto degli stralci delle recensioni originali. Tutti contenti?

SUPERBIKE 2000



"Superbike 2000 ha il grande merito di essere un gioco che sorpassa anche le più rosee aspettative: se siete impazziti per l'edizione precedente non potrete che rimanere stupiti di fronte all'ottimo lavoro svolto dalla Milestone per avvicinarsi a quel fatidico concetto di "fotorealismo" che, ancora una volta, sembra davvero dietro l'angolo. Il valore della simulazione è rimasto lo stesso, anzi impreziosito da una più marcata immediatezza per chi non voglia impazzire fra cadute e regolazioni tecniche della moto, assieme a un'ampia libertà di intervento per i maniaci in tuta di pelle."

DEMOLITION RACER

Questo l'ho visto e sinceramente mi è sembrato abbastanza osceno. Il commento del Toso recita pressappoco così: "le premesse di questo titolo erano davvero esaltanti, vuoi perché ero reduce da un titolo non certo, vuoi perché i giochi "ignoranti" sono sempre ben accetti da queste parti Purtroppo tali premesse sono state largamente disattese, sia per quanto riguarda la giocabilità, sia per quanto riguarda l'interesse globale del titolo che purtroppo si è rivelato alla lunga alquanto mediocre." Quindi direi che, aldilà di una mera valutazione numerica, ci troviamo d'accordo.

MADDEN NFL 2000

Io odio il football americano, il rugby e l'hockey. Fate un po' voi... Se invece siete degli amanti della palla ovale come il Toso (nel senso che le dice talmente grosse che si deformano...), probabilmente troverete pane per i vostri denti. Hut hut hut! Ma per favore, volete mettere un touchdown con un gol?

EARTHWORM JIM 3D

Annunciato, rinviato, arrivato, ma per console nulla... vabbé accontentiamoci con la versione PC. Ormai il genere dei platform "puri" sembra latitare su PC e infatti anche il pargolo nato per la prima volta dalle menti dei programmatori della Shiny Entertainment si è dovuto portare al passo coi tempi! Il risultato ottenuto è un gioco davvero piacevole, condito da un sano (e demenziale) umorismo che lo fa spesso sembrare un fumetto più che un videogame. Bella voi...

ASHERON'S CALL

Sull'onda del successo ottenuto dall'oramai leggendario Ultima Online e dalla ristretta cerchia di affezionati che anche Everquest è riuscita a conquistarsi, ecco arrivare la risposta di Microsoft per quanto riguarda il gioco online. Ho potuto giocare un po' ad Asheron's Call e sinceramente mi è sembrato un prodotto davvero valido. Rimane un unico problema: attendere Ultima Online 2 oppure buttarsi anche su questo nuovo mondo virtuale? Il problema è sempre lo stesso: rischiare di rimanere "addicted"...

ARMY MEN - TOYS IN SPACE

Non l'ho visto, non ne ho idea, mi piacevano I soldatini della Atlantic... Ma oramai sono grande e non ci gioco più, però rubo le figurine doppie dell'album dei calciatori a mio fratello che ha nove anni...

"L'impatto grafico è tutt'altro che esaltante, soprattutto se si considera il modo con il quale sono state realizzate tutte le animazioni degli oggetti in movimento. Non basta la fantasia nel disegnare le mappe a salvare il look di un prodotto che sarebbe potuto essere decisamente più incisivo. L'intento con il quale è stato progettato della 3DO credo sia il tentativo di fare un bel "marameo" ai titoli di strategia in tempo reale troppo seriosi e impegnativi, e in questo credo abbiano fatto parzialmente centro. Certo che nel tirare troppo la corda alla fine questa si spezza, come nel caso di AMTIS che alla fin della fiera risulta essere un po' troppo semplice e poco vario da giocare (nonostante alcuni bonus siano davvero strani e divertenti da usare)".

GRAN PRIX WORLD

Il Bossetti, che è uno sguincio, si è così espresso: "Questo Gran Prix World è un gioco davvero complesso che richiede una quantità di tempo notevole per essere padroneggiato. Chi avrà la costanza di arrivare fino in fondo, ossia sarà in grado di gestire un titolo che richiede qualità ingegneristiche, di marketing, di guida e di economia, avrà davanti a sé una notevole quantità di ore di divertimento. Tuttavia, al di là del discorso della complessità, ci sono alcune magagne: l'interfaccia è piuttosto funzionale, ma dal punto di vista estetico non convince pienamente. Manca un tutorial e non si capisce davvero perché. Mancano inoltre gli scenari, che avrebbero potuto raddoppiare l'interesse per il gioco (bastava pescare nelle vicende degli ultimi anni: avete idea del coinvolgimento?). Inoltre, è ben vero che il programma consente di accelerare gli eventi, così da non fare impazzire il giocatore davanti al monitor per due ore solo per seguire la gara, tuttavia avremmo gradito la possibilità di delegare qualche aspetto della simulazione a un nostro alter ego virtuale, in modo da coinvolgere una fetta più ampia di pubblico.

Si badi bene: le nostre sono critiche rivolte a un prodotto comunque ben fatto, dal quale era lecito aspettarsi di più e a cui, in ogni caso, negare lo Star Player sarebbe veramente un delitto". 'nuff said...

NOX

Il piatto forte del mese è stato senza ombra di dubbio condensato dal nostro caro caporedattore in queste parole di infinita saggezza, alle quali mi posso rimettere e adorare (che banfe, sono stanco): "... le stesse classi sono troppo poche e tutto sommato non c'è un enigma a pagarlo a peso d'oro... Tutto il resto però è eccezionale. Detto così sembra strano: ma come, c'è un monte di problemi e Nox è bello? Sì, perché è divertente, ed è questo che conta. Gli ambienti sono belli da vedere, il recitato è molto buono, le cose da fare sono tante, la grafica è molto bella, il sistema della visuale è geniale... Compratevi Nox senza timore, anche per merito del multiplayer scandalosamente vario, e passate queste felici ore di oblio... In attesa di Diablo 2!".

EPILOGO

E come al solito, sono l'ultimo a consegnare... Destino o eredità?

A cura di un indomito MAOraNza

Decora la tua Consolle
con
PlayKit™
Adesivi removibili di alta qualità
Formula1
War Zone
PlayKit
Star Wars
Soccer
Ax
Cobra
Rally
Arjki
Lara
Manga
Croinch
DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:
Video Distribuzione S.r.l.
Sede Legale: Corso Milano, 19 - 35129 Padova (PD)
Sede Amm.va e Mag.no: via Gramsci, 3 - 30010 Campolongo Maggiore (Ve)
tel. 049 5848131 - fax: 049 5848761 - e-mail:viddis@protec.it
....e molti altri bellissimi soggetti da collezionare!
JACOBS & CO.
e-mail: jacobsuk@jacobsuk.com
http://jacobsuk.com
tel. +44 1718393517 - fax: +44 171 4377002
GRAPHICMIND - Castellanza

Allora, io non sono uno che fa la vittima o che si lamenta del lavoro che fa, no, ma è sabato sera, sono le 21.30 e devo uscire. Quindi, non perdiamo altro tempo e gustiamoci le foto di questo mese (soprattutto quella intitolata "L'altezza giusta"... scusaaaaaa!).
Prima di salutarvi, però, è doveroso farvi i complimenti per le decine di caricature pervenutemi sia per posta elettronica sia per posta convenzionale, in occasione della bellissima iniziativa da me promossa sul numero scorso... e io che avevo paura di non avere nessuno da premiare. Siete dei grandi!

O SIGNUR SIGNUR

Norimaki torna su questa pagina in tutto il suo splendore, sinceramente non mi ricordo se ci è mai stato, ma lui dice di sì, quindi mi fido. La foto che il simpatico signorino mi ha spedito questa volta è tecnicamente imbarazzante. Quattro figure buttate quasi a caso su uno sfondo bruttissimo, rendono questa composizione riproducibile anche dal mio cuginetto di tre anni; nonostante tutto, però, ha un suo perché (ma non so quale) e quindi la pubblico. Tra le altre cose, a un occhio particolarmente attento come il mio (l'altro invece fa sempre i comodi suoi) non è sfuggito il poster sullo sfondo, con le facce di alcuni dei protagonisti di South Park applicate sopra a quelle di Virtua Fighter. Bel lavoro.

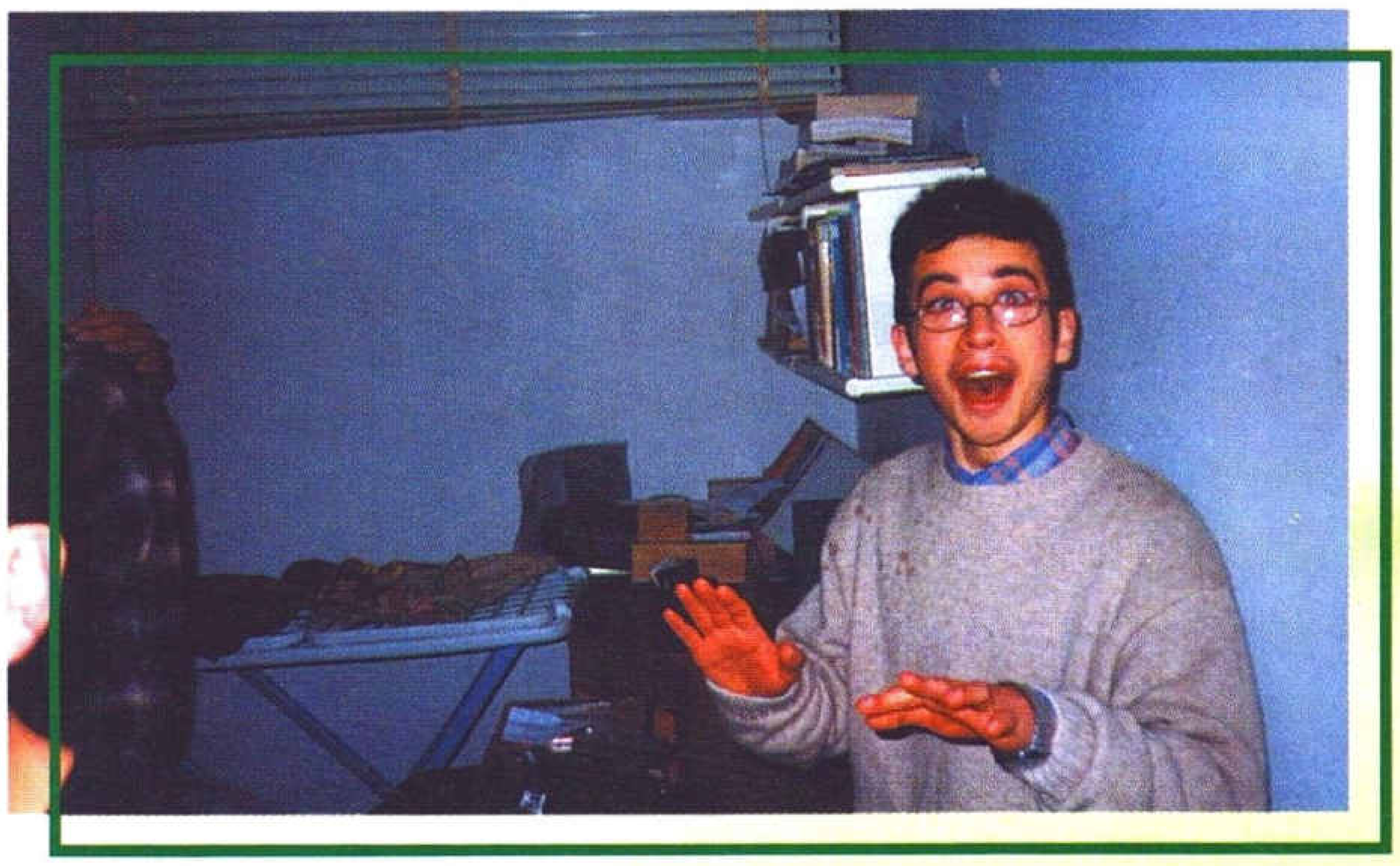
Che altro aggiungere se non un invito al caro Norimaki di non spedirmi più niente, tanto sono sicuro che continuerà a riempirmi la casella e-mail di suoi capolavori.

L'ALTEZZA GIUSTA

Scusaaaaaa, scusaaaaa. Lo so, sono un poveretto, ma ho perso (come al solito) il file in cui veniva fatto il nome del mandante di queste foto. Chiedo venia, comunque, mi riprometto di pubblicare il tuo nome scritto in grassetto sul prossimo Facce Ride.
A parte questo, il tipo qui mi sembra che abbia capito cosa mi piace pubblicare su questa pagina: una ragazza con due grandi occhioni, ma coperti da occhiali che hanno delle enormi lenti.
Bravo o mio prode sconosciuto, ti stimo anche se non so il tuo nome.

MA CHE BELLA SORPRESA

Il protagonista di questa immagine si chiama Vincenzo e questo è il risultato di una notte passata a casa di amici (l'occasione è il capodanno). Quello che ci tengo a farvi notare è che dopo un'attenta analisi dei



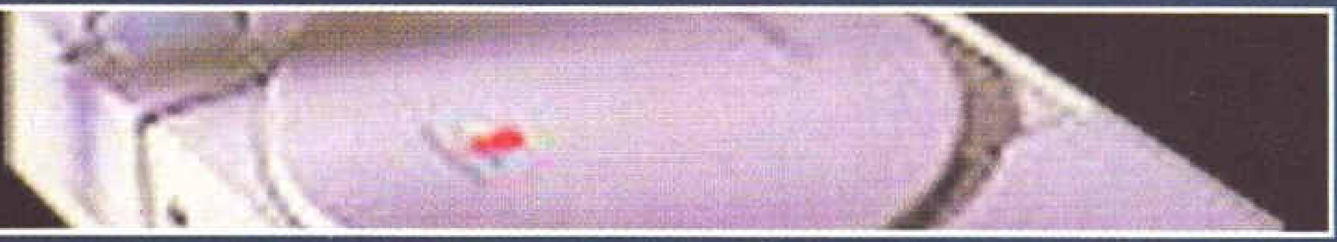
muscoli facciali del buon Vincenzo, sono giunto alla conclusione che è sempre così, cioè non sta facendo la faccia sorpresa, ma ha la faccia sorpresa, sempre!
Chiaramente l'immagine non mi è stata spedita da lui, ma da un suo amico di nome Lucio (che ha sempre un occhio chiuso e uno aperto per essere sempre pronto a scattare fotografie).
Il motivo che mi ha spinto a far finire sta faccia da Vincenzo in questa raffinatissima rubrica, è stata la minaccia fata da Lucio di spedirmi Vincè a casa... non c'è modo migliore delle minacce per convincere qualcuno.

Le foto vanno spedite a: XENIA EDIZIONI • CONSOLEMANIA • FACCE RIDE • Via Carducci, 31 • 20123 Milano
OPPURE ALL'INDIRIZZO DI POSTA ELETTRONICA:
raffo@xenia.it

Cheat Mania

Ecco a voi la rubrica dei trucchi in tutto il suo splendore... Vi ricordo che è possibile collaborare alla stesura di CheatMania semplicemente inviando una mail a konrad@xenia.it (inserendo nel subject cheatmania) oppure inviando una missiva a: Xenia Edizioni - Console Mania - Rubrica CheatMania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Grazie per l'attenzione!

PlayStation BUSTER



WORMS

Controllo della selezione casuale: incominciate una partita e premete croce quando il gioco inizia per creare un terreno di gioco: ora potete cambiarla nel modo che ritenete più opportuno utilizzando le quattro direzioni.
Armi extra: nella schermata delle opzioni delle armi, premete croce + quadrato per 10 volte.
Banana-Bomb infinite: nella schermata delle opzioni delle armi, digitate basso, destra, croce, quadrato, quadrato, croce, quadrato, quadrato, croce, quadrato, quadrato.

ALUNDRA

Ripara l'armatura di Jess gratis: quando sarete entrati in possesso dell'armatura rotta di Jess, la potete portare da Lurvy per farla riparare ma questo vi costerà un'ingente somma di denaro. Esiste tuttavia uno stratagemma per non spendere una lira: arrampicatevi sulle rocce dietro l'abitazione di Lurvy fino ad arrivare alla maggiore altezza raggiungibile, quindi spostatevi verso destra. Da lì saltate verso il basso fino a raggiungere una roccia con un forziere. Ora svolazzate sul tetto della casa, quindi scendete attraverso il camino. Troverete Lurvy affaccendato in qualcosa, che si offrirà di riparare gratuitamente qualcosa se non racconterete a nessuno del suo segreto. Dategli a questo punto l'armatura rotta ed il gioco è fatto.
Come impossessarsi della Legendary Sword (l'arma più potente in tutto il gioco): per riceverla è necessario che abbiate nel vostro armamentario il power glove (ve lo darà Jess) e che moriate per utilizzare l'opzione "quick restart" almeno 16 volte. Dopo aver fatto tutto questo spostatevi verso la statua di re Snow (si trova a est del villaggio di Inoa) e utilizzate il guanto per scansare l'immane roccia che blocca l'accesso alla statua. Ora avvicinatevi a quest'ultima: lo schermo dovrebbe scurirsi e re Snow dovrebbe darvi la spada in questione.
Come ascoltare la musica del gioco: per poter ascoltare le colonne sonore di Alundra è sufficiente tornare nella miniera di Inoa: là dovreste trovare una abitazione; entrate in essa e salite le scale, dovreste così incontrare Rohei, un compositore, che vi permetterà di ascoltare un po' della sua musica, che è, di fatto, la musica del gioco.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Come evitare di perdere la vita con un salto sbagliato: se sbagliate un salto, mettete subito il gioco in pausa; premete ora select, selezionate "quit", quindi selezionate "no". A questo punto premete basso: né quit né continue verranno sottolineati. Premete croce: vi verrà offerta la possibilità di ricominciare il livello senza perdita di vite.
Selezione del livello: per accedere a tutti i livelli, inserite come password sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.
Password: in ogni caso eccovi l'elenco delle password di tutti i livelli:

Livello	Password
1-1	alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, alto, sinistra, alto, destra, destra, alto.
1-2	alto, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, alto, destra, basso, destra, destra, alto.
1-3	destra, alto, sinistra, alto, sinistra, alto, alto, destra, sinistra, destra, alto, destra, sinistra, alto, basso.
1-B1	basso, sinistra, alto, destra, sinistra, basso, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, destra, basso, sinistra, sinistra.
1-4	alto, destra, basso, sinistra, sinistra, basso, basso, alto, sinistra, destra, destra, basso, destra, destra, alto.
1-5	destra, basso, basso, alto, sinistra, alto, alto, destra, sinistra, alto, alto, destra, sinistra, alto, basso.
1-6	basso, destra, destra, destra, sinistra, basso, destra, sinistra, destra, basso, destra, destra, basso, sinistra, sinistra.
1-B2	basso, destra, alto, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, destra, alto, sinistra, sinistra.
2-1	destra, basso, sinistra, alto, destra, destra, alto, destra, sinistra, destra, alto, destra, sinistra, alto, basso.
2-2	basso, destra, alto, destra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, destra, basso, sinistra, sinistra.
2-3	destra, sinistra, destra, destra, destra, destra, destra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
2-B1	alto, sinistra, basso, sinistra, destra, sinistra, basso, alto, sinistra, destra, destra, basso, destra, destra, alto.
2-4	destra, basso, basso, alto, destra, sinistra, alto, destra, sinistra, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2-5	sinistra, alto, alto, alto, sinistra, alto, basso, alto, basso, destra, alto, sinistra, alto, sinistra, basso.
2-6	destra, alto, sinistra, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, destra, destra, alto, basso.
2-B2	basso, sinistra, alto, destra, destra, alto, destra, sinistra, alto, sinistra, sinistra, sinistra, alto, sinistra, sinistra.
3-1	destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, alto, destra, destra, alto, basso.
3-2	destra, alto, basso, alto, destra, basso, alto, destra, alto, destra, basso, sinistra, destra, alto, basso.
3-3	sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, alto, alto, sinistra, alto, basso, alto, basso, sinistra, alto, destra.
3-B1	sinistra, destra, sinistra, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, alto, basso, basso, alto, sinistra, alto, destra.
3-S1	sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, basso, basso, alto, alto, sinistra, alto, destra.
3-4	sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, basso, basso, basso, basso, sinistra, alto, destra.
3-5	sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, alto, basso, alto, basso, sinistra, alto, destra.
3-6	sinistra, destra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, alto, basso, basso, alto, sinistra, alto, destra.
3-B2	sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, basso, basso, alto, basso, sinistra, alto, destra.
3-S2	sinistra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, basso, basso, basso, alto, sinistra, alto, destra.
4-1	sinistra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, alto, basso, alto, alto, sinistra, alto, destra.
4-2	sinistra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra,

destra, sinistra, alto, basso, basso, basso, sinistra, alto, destra.
4-3 sinistra, destra, basso, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.
4-B1 sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, sinistra, basso, sinistra, alto, sinistra, alto, destra.
4-S1 sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, destra, basso, destra, alto, sinistra, alto, destra.
4-4 sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, destra, basso, sinistra, basso, sinistra, alto, destra.
4-5 sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, alto, sinistra, alto, destra.
4-6 sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, sinistra, alto, destra.
4-B2 sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, alto, destra, sinistra, destra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.
4-S2 sinistra, destra, sinistra, ;basso, alto, destra, sinistra, destra, basso, sinistra, alto, sinistra, alto, destra.
5-1 sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, alto, sinistra, alto, destra.
5-2 sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, sinistra, alto, destra.
5-3 sinistra, sinistra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.
5-4 sinistra, destra, basso, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, destra, basso, sinistra, alto, sinistra, alto, destra.
5-B sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.

Svolazza alla fine del gioco: inserite questa password: sinistra, sinistra, sinistra, sinistra, basso, destra, destra, sinistra, sinistra, basso, destra, basso, sinistra, alto, destra.

Nintendo 64 BUSTER

SUPERCROSS 2000

Schermata dei trucchi: premete C-alto nel menu "select event" per far visualizzare un menu dei cheats.
Visuali addizionali: inserite "M0R3C4MS" nella schermata dei trucchi.
Grosse motociclette: inserite "B1GB1K3S"" nella schermata dei trucchi.
Mosse freestyle: svolazzate in aria, quindi tenete premuto C-basso e premete il D-pad nelle direzioni indicate qui sotto:

Mossa	Codice
Banzai	sinistra, destra.
Bar Hop	alto, sinistra, destra.
Can Can	basso, destra.
Cliff Hanger	destra, basso, sinistra.
Cordova	sinistra, alto, destra.
Heel Clicker	basso, sinistra.
Nac Nac	sinistra.
No Footer	basso.
No Hander	alto.
Nothing	destra, alto, sinistra.
Pancake Whip	destra.
Rear Fender Grab	alto, basso.
Saran Wrap	alto, destra, basso.
Side Heel Click	destra, sinistra.
Super Fender Grab	alto, sinistra, basso.
Superman	sinistra, basso, destra.
Vertical Fender Grab	basso, alto.

Motociclisti giganti: inserite "G14NTS" nella schermata dei trucchi.
Motociclisti senza testa: inserite "H34DL3SS" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Giove: inserite "JVP1T3R" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Marte: inserite "M4RS" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Mercurio: inserite "M3RCVRY" nella schermata dei trucchi.
Gravità della Luna: inserite "M00N" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Nettuno: inserite "N3PTVN3" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Plutone: inserite "PLVT0" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Saturno: inserite "S4TVRN" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Uranio: inserite "VR4NVS" nella schermata dei trucchi.
Gravità di Venere: inserite "V3NVS" nella schermata dei trucchi.
Disabilita le collisioni: inserite "N0CR4SH" nella schermata dei trucchi.
Niente motociclisti: inserite "N0R1D3RS" nella schermata dei trucchi.

MARIO PARTY 2

Bowser Land: completate con successo tutte e cinque le board originali. Baby Bowser dovrebbe a questo punto rapire Toad e invitarvi a Bowser Land.
Applauso dei personaggi: per sentire il vostro personaggio applaudire premete L mente vi trovate su una board.
Mini-gioco di Rollercoaster: comprate da Woody (2 vs. 2, 3 vs. 1, 4 vs. 4) per sbloccarlo.
Monete extra: completate con successo il mini-gioco di Rollercoaster in ogni livello di difficoltà: Toad vi omaggerà con 100 monete, altre 100 addizionali per le vite extra ed altro ancora.

JIKKYOU WORLD SOCCER: WORLD CUP FRANCE '98

Squadra all-star: completate la World League a livello quattro o superiore, quindi premete alto, C-alto, alto, C-alto, basso, C-basso, basso, C-basso, sinistra, C-sinistra, destra, C-destra, sinistra, C-sinistra, destra, C-destra, B, A, Z + start mentre giocate contro la World Star.
Teste giganti: premete C-basso, C-basso, C-destra, Cs-sinistra, C-destra, C-sinistra, B, A, Z + start nella schermata dei titoli.

Dreamcast BUSTER

NBA2K

giocatori 2D: inserite "SQUISHY" nella schermata dei codici.
Beach ball: inserite "BEACHBOYS" nella schermata dei codici.
Piedoni: inserite "BIGFOOT" nella schermata dei codici.
Testoni: inserite "FATHEAD" nella schermata dei codici.
Giocatori ciccioni: inserite "DOUGHBOY" nella schermata dei codici.
Messaggio nascosto: inserite "HIMOM" nella schermata dei codici.
Giocatori larghi: inserite "MONSTER" nella schermata dei codici.
Squadre Sega Sports: inserite "DEVDUDES" nella schermata dei codici.
Giocatori piccoli: inserite "LITTLEGUY" nella schermata dei codici.

GIANT GRAM: ALL JAPAN PRO WRESTLING 2

Costumi alternativi per i personaggi di Virtua Fighter: quando state selezionando uno dei lottatori di Virtua Fighter, tenete premuto il tasto R, quindi premete A per selezionarlo.

CRAZY TAXI

Ecco un po' di trucchi sparsi per il piccolo capolavoro Sega recensito questo mese...
Per prima cosa, inserite un pad nella porta 3 (dovrete per forza averne un secondo altrimenti il trucco non funzionerà) e iniziate a giocare. Durante la partita premete START sul secondo pad e premete X cinque volte per far apparire il tachimetro. A questo punto potrete anche premere B per selezionare la visuale dal posto di guida (allucinante) o Y per selezionare una visuale molto spettacolare ma inutile.
Modalità "Another Day": per cambiare le posizioni dei clienti e le loro destinazioni premete R nella schermata della selezione del taxi, lasciate il tasto e premetelo di nuovo mentre selezionate.
Modalità Expert: per disattivare le indicazioni e i segnali luminosi che delimitano le zone in cui fermarsi, raggiungete la solita schermata di selezione del taxi e premete prima L+START e poi R+START. Scegliete il tassinaro e divertitevi.
Quinto Taxi: nella schermata di selezione dell'auto premete L, R, L, R, L, R e scegliete un taxi per guidare una specie di carretto trainato da una bici...

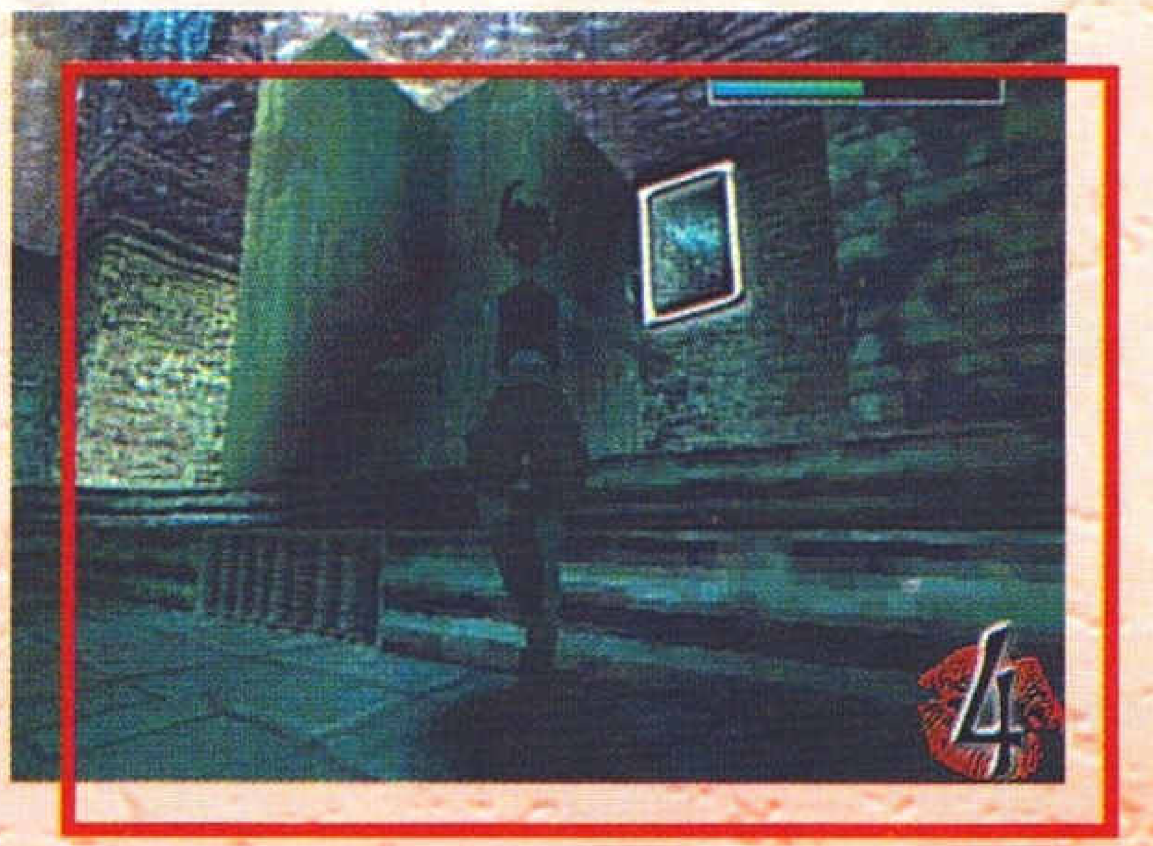
TOMB RAIDER 4

Parte 1

Non si dice mai no a una quarta... puntata! Cavolo, non volevo iniziare citando le migliori doti di Lara Croft, ma come si fa a resistere a una tale tentazione? Comunque da più parti mi viene detto che quest'ultima avventura sia la migliore delle quattro pubblicate finora da Eidos, quindi non indugio oltre e inizio a giocare per appurare se ciò corrisponde a verità... seguitemi... (foto 1)

Livello 1 Allenamento: Angkor Wat - Segreti: 8

Avanzate verso Von Croy e dopo che avrà finito di parlarvi e si sarà allontanato seguitelo dirigendovi verso le scale esaminando l'angolo a sinistra per individuare il primo segreto di cui impossessarsi: un **teschio d'oro**. (foto 2) Raggiungete il vostro compare, aspettate che si allontani nuovamente e dopo essere scesi per le scalinate girate a destra per raggiungerlo. Vi ritroverete in una stanza con un fossato pieno d'acqua da superare seguendo le istruzioni di Von Croy. Avvicinatevi al bordo e invece di saltare immergetevi nell'acqua per recuperare il secondo **teschio d'oro** nell'acqua poco profonda. Uscite dal fossato e quindi saltate il piccolo baratro così da procedere. Nella prossima stanza dovrete vedervela con un cinghiale imbizzarrito da evitare una prima volta per poi lasciare che sia Von Croy a sistemarlo (anche perché voi non avete ancora un'arma da utilizzare). Superate i pilastri e nella prossima sessione con una cascata verrete istruiti su come effettuare i salti standard che ormai i veterani di Tomb Raider sanno compiere ad occhi chiusi. L'importante per i salti di media lunghezza è avvicinarsi al bordo del baratro camminando e poi spiccare un salto tenendo premuto il tasto azione per aggrapparsi alla sporgenza che avete di fronte. Nel caso falliate il salto non preoccupatevi, sulla destra troverete una salita che vi riporterà nei pressi della cascata per ritentare. Prima di seguire le istruzioni di Von Cray scendete per il pendio a sinistra (foto 3) e andate in fondo all'area per individuare sulla destra il terzo **teschio d'oro**. Uscite anche da questa sezione seguendo Von Croy, saltate il prossimo baratro, giratevi verso destra e aggrappatevi alla parete. Spostatevi a destra lungo il cornicione, raggiungete Von Croy e girate l'angolo per ascoltare nuove istruzioni su altre abilità particolari che metterete immediatamente in opera calandovi di sotto, ascoltate nuovamente il compare che vi parlerà per due volte. Nuotate nel laghetto e prendete il quarto **teschio d'oro** in fondo a sinistra. L'area a sinistra rispetto a dove avete ottenuto il teschio contiene un'apertura nella quale passare per raccogliere un medipak grosso e uno piccolo. (foto 4) Ritornate indietro, uscite dall'acqua girando subito a destra e avvicinatevi alla leva posta sul lato sinistro così da azionarla (ponetevi di fronte alla leva altrimenti Lara non la tirerà). Von

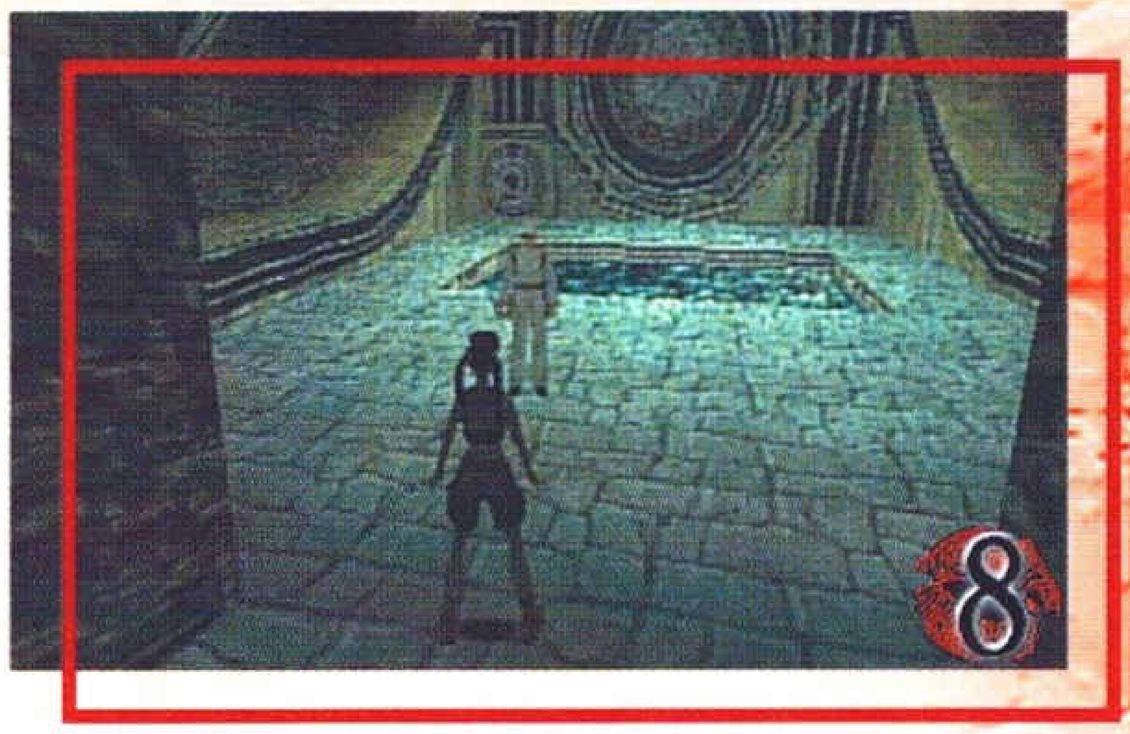


Titolo	Formato
Tomb Rider 4	Playstation

Croy vi precederà avanzando nella nuova sala, seguitelo girando a sinistra e arrampicatevi su per la parete così da attivare l'altra leva lì presente. Fatto ciò tornate indietro aggrappandovi alla scala per la discesa ed entrate nel piccolo corridoio sulla sinistra dove troverete Von Croy. La prossima sezione da affrontare prevede l'utilizzo dell'abilità "della scimmia" (così chiamata dagli inglesi) in cui dovrete aggrapparvi alla grata presente sul soffitto e tenendo premuto il tasto azione avanzare a forza di braccia fino a raggiungere la prossima stanza. (foto 5) Qui dovrete evitare due cinghiali e lasciare che Von Croy li elimini per voi, poi seguitelo per il corridoio e prima di entrare nella nuova sala esaminate la parte destra del secondo spiazzo che raggiungerete per recuperare un altro **teschio d'oro**. Dopo un breve tratto di strada vi troverete nei pressi di un'entrata con due leoni rossi ai lati. Imboccate il corridoio e girate a destra per recuperare il **teschio d'oro**. Uscite all'aperto e ascoltate cosa ha da dirvi Von Croy a riguardo della possibilità di accovacciarsi e camminare a carponi. Seguite le sue istruzioni e strisciate nello stretto passaggio, girate a sinistra per prendere il **teschio d'oro** vicino alla grata e quindi tornate indietro fino al punto in cui avete girato a sinistra e da qui procedete dritti fino ad incontrare il cadavere di un avventuriero rimasto trafitto da degli enormi spuntoni. Qui Lara recupererà lo zaino che l'ha accompagnata in tutte e quattro le avventure, (foto 6) di seguito andate a sinistra e tirate la leva, non senza prima aver salvato la posizione in modo da evitare spiacevoli sorprese. La leva farà spostare il macigno che bloccava il percorso, raggiungete Von Croy e dopo aver ascoltato le sue iniziate a correre e saltare per il corridoio così da evitare i dardi che usciranno dalle pareti. Rotolate o strisciate per l'apertura presente nella parete e salite per il pendio, superate Von Croy, salite sulla balaustra posta alle vostre spalle e prendete l'ultimo **teschio d'oro** posto nell'angolo a sinistra. Raggiungete Von Croy che si è posizionato nei pressi dei due leoni rossi e vi ritroverete di fronte a un bivio.

A destra la Via dell'Eretico, a sinistra il Cammino del Virtuoso. La strada da scegliere dipenderà dal numero di segreti raccolti. Se avrete ottenuto tutti e otto i teschi allora dovrete andare a sinistra, in caso contrario proseguirete a destra per un percorso più lungo e difficoltoso.
Iniziamo a descrivere la **strada di sinistra**: scendete le scalinate, parlate con Von Croy e quindi salite sul ripiano di sinistra e dirigetevi contro il muro per ricevere gli ordini. Superate il cunicolo e passate sul cornicione di destra, spiccate il salto e aggrappatevi alla liana. Sempre tenendo premuto il tasto azione scendete fino alla fine della corda, premete R2 per acquistare velocità e quando siete sopra la prossima piattaforma rilasciate il tasto azione per atterrare. Tirate la leva, scendete aggrappandovi al bordo del cornicione (foto 7) per limitare i danni e imboccate il corridoio per finire il livello.

Se non avete preso tutti i teschi allora imboccherete la **strada di destra**: scendete le scale e arrivati nella sala con l'acqua nel mezzo girate a sinistra, salite sul cornicione e seguite le indicazioni di Von Croy per entrare nel cunicolo sopraelevato. Ripetete l'operazione descritta poco sopra per prendere la corda e raggiungere la leva, attivatela e poi tornate di sotto tuffandovi in acqua. (foto 8) Imboccate il corridoio e avrete completato il livello.



Livello 2: Corsa verso l'Iride - Segreti: 0

Dalla strada di Sinistra

Prima di iniziare la corsa contro Von Croy vi consiglio di non affannarvi troppo per batterlo visto che il risultato finale non cambierà. Prendete tutto il tempo che vi serve per calcolare i salti e le movenze da fare e lasciate perdere il riscontro cronometrico. Iniziate andando a sinistra, girate l'angolo e spiccate un salto per superare il fosso con le punte, indietreggiate e fare un salto in corsa per il secondo fosso. Superate il corridoio, fate un salto in corsa e aggrappatevi all'edera per scalare il muro, (foto 9)

andate a destra, poi a sinistra e superate il ponte cedevole, scivolate per il pendio e saltate quando siete quasi in fondo quindi ripetete immediatamente l'operazione così da raggiungere la prossima stanza. (foto 10) Avanzate verso le rocce, superatele e girate a destra prima della piscina piena

d'acqua così da arrivare nella stanza con il ponte di corda. Nel caso siate in testa superatelo agilmente, mentre se Von Croy l'ha già tagliato tuffatevi in acqua, nuotate per i cunicoli e riemergete. (foto 11) Attraversate il passaggio di sinistra e arriverete nei pressi di altri due lunghi balzi da compiere aggrappandosi poi all'edera. Il prossimo baratro potrete superarlo passando per il ponte nel caso siate in testa, altri-

menti dovrete utilizzare la corsa. Salite per una delle due aperture, girate a sinistra, calatevi dove si trovano i cinghiali e risalite per la parete d'edera a sinistra. Calatevi nella bocca della statua, procedete per il passaggio e svoltate a sinistra per arrivare da Von Croy.

Dalla strada di Destra

Andate dritti dentro il corridoio, procedete per l'unica via disponibile e superate i due

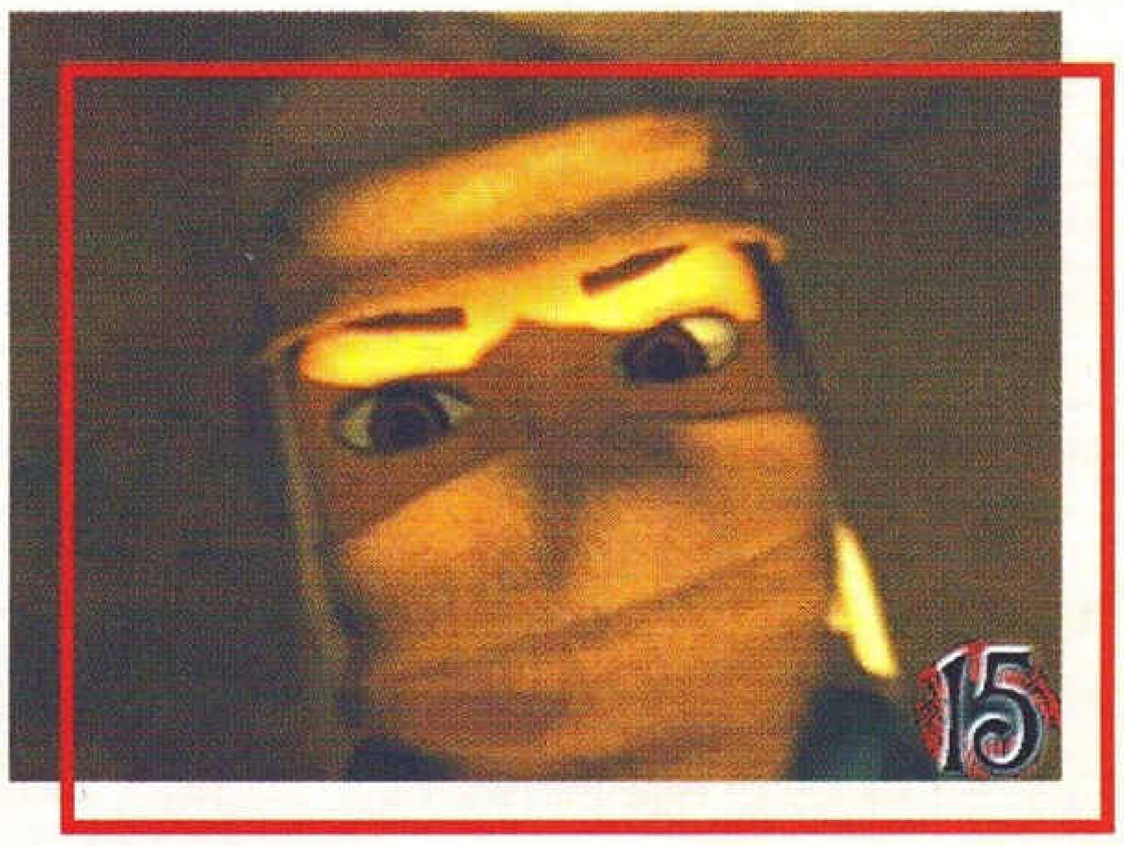
baratri presenti aggrappandovi se necessario all'edera. Quando cambierà l'inquadratura con Lara vista dall'alto affrettatevi a scendere di sotto e fate uno sprint per superare il cancello prima che Von Croy lo chiuda. (foto 12) Nel caso non ce la faceste saltate nella rientranza a sinistra del cancello, scendete e poi imboccate il corridoio a destra. (foto 13) Fate attenzio-

ne poiché ala fine del passaggio sbucherete in uno spiazzo aperto con un burrone che supererete percorrendo il cornicione verso destra, proseguite zigzagando per i cunicoli e quindi aggrappatevi al ponte e superatelo a forza di braccia. (foto 14) Saltate giù e avanzate, superate la roccia che avete di fronte e quindi scalate la

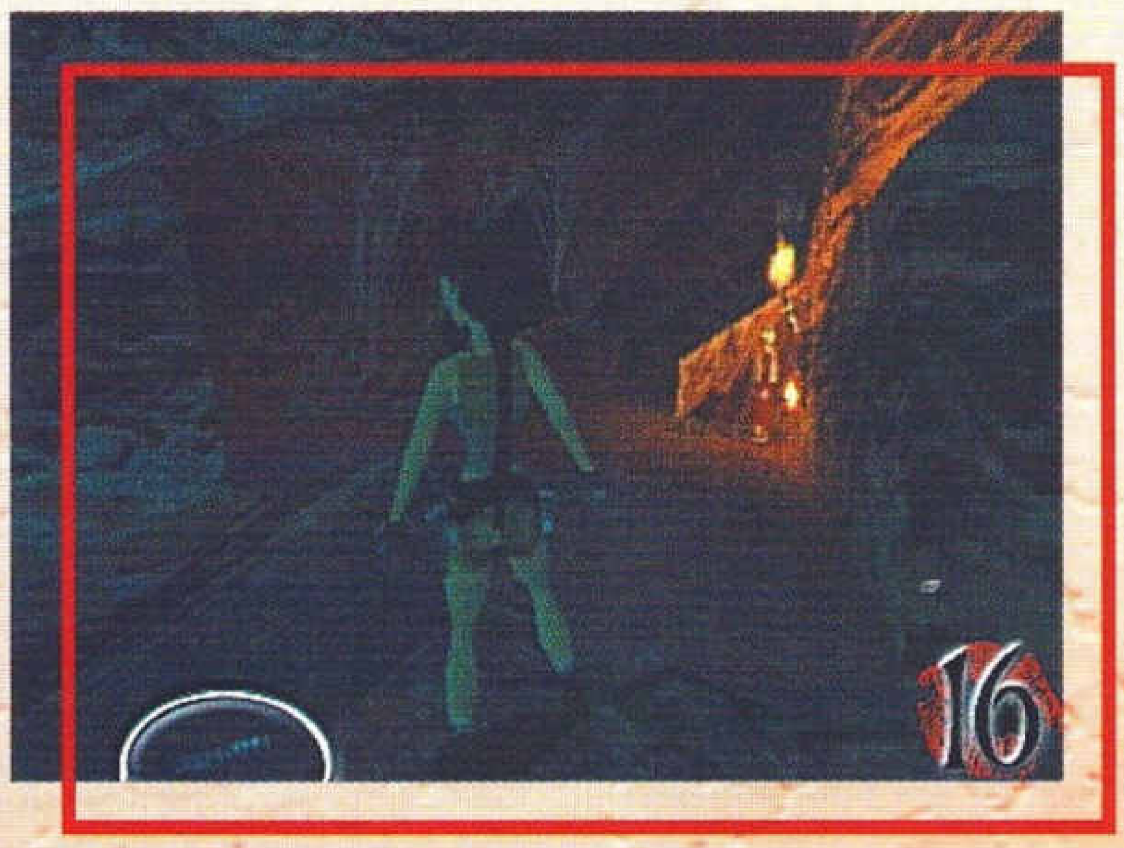
piattaforma ala vostra destra per poi compiere una serie di salti per raggiungere la prossima stanza. Passate sopra il ponte di legno, attivate il pulsante a destra e quindi imboccate l'ultimo corridoio fino ad arrivare da Von Croy.

Livello 3: Il Sepolcro di Seth - Segreti: 5

Dopo il livello introduttivo eccoci tornati nei panni della Lara Croft adulta, munita finalmente di pistole e pronta a fare macelli. (foto 15) Subito all'inizio esami-



nate l'area per prendere i due pacchetti di razzi segnalatori, uno in una crepa per terra a sinistra e uno vicino alla parete di fondo sulla sinistra. Seguite l'uomo che vi farà strada grazie alla torcia e durante la discesa raccogliete il fucile a pompa subito a sinistra quando incontrate la guida (foto 16) e un medipack grande, facendo però attenzione allo scorpione lì vicino. A un certo punto la visuale cambierà mostrando il punto di vista di un coyote che vi sta per assalire. Prendete le pistole ed eliminatelo. Ora potrete andare a destra e a sinistra. Per prima



cosa prendete il percorso di destra, rimanete contro la parete e nell'angolo in alto a destra troverete un'alcova contenente il **1° segreto** del livello, un medipack piccolo. Uscite dal cunicolo e girate a destra, salite sul pendio e prendete l'altro medipack grande. Scendete dal ripiano e avventuratevi nel prossimo corridoio.

Uccidete i due scorpioni e raccogliete nell'angolo avanti a destra un kit di razzi segnalatori, quindi proseguite per il tunnel a destra dell'entrata, (ricordatevi bene di questo corridoio, ci ritorneremo) arriverete ad una stanza con una vasca, il pavimento della quale fatta da sabbia, calatevi giù, uccidete lo scorpione e raccogliete le munizioni per il fucile a pompa che sono il **2° segreto**. Tornate alla stanza precedente. Dovete far infilare la mano di Lara dentro quelle fessure quadrate che ci sono in questa stanza. Avvicinatevi a esse e premete il tasto azione. Solo due funzionano, una delle quali vi darà un medipack (in alto a destra rispetto all'entrata), l'altra riempirà di sabbia la stanza del secondo segreto (in alto a sinistra). Tornate ancora una volta alla stanza dove avete raccolto il secondo segreto, stavolta potete raggiungere il piccolo medipack e il "**Frammento di occhio**". Avete così anche aperto una nuova via, risalite il corridoio ed entrate nella porta appena aperta.

Per prima cosa salite sulla piattaforma, aggrappatevi alla corda voltandovi a sinistra e dopo aver preso lo slancio saltate con il tasto relativo per mollare la corda e atterrare nell'alcova che avete di fronte. Sentirete la musica del **3° segreto**. Salite per il muro di destra e fate attenzione alla lama rotante che circola periodicamente intorno ala sala. (foto 17) Appena avrete via libera correte verso destra e prendete il piccolo medipack, quindi salite ancora aggrappandovi al muro di sinistra e appena arrivati in cima ponetevi con le spalle al muro e fate un salto in corsa per poi aggrapparvi all'altro lato della struttura. Qui salite senza problemi, prendete i bengala a sinistra e scendete nell'insenatura verso sinistra. Da qui fate un salto dal bordo e atterrerete in un corridoio rossastro. Eliminate i tre cani, poi buttatevi nel buco e dopo essere usciti dal pozzo con gli scorpioni sul fondo prendete gli Uzi. Lasciatevi cadere nel secondo buco e tornerete al corridoio che conduce alla stanza piena di sabbia. Risalite e tornate alle pietre nere con la corda.

17

Proseguite dritti, entrate nella stanza ma non superate la guida fino a quando non saranno scattate le lame presenti alle pareti. Dopo che la strada sarà sicura avanzate spediti e prendete l'altro "**Frammento di occhio**". Uscite da qui e dirigetevi a sinistra, combinate i due frammenti di occhio e inseriteli nella serratura. Si aprirà la via a una nuova zona.

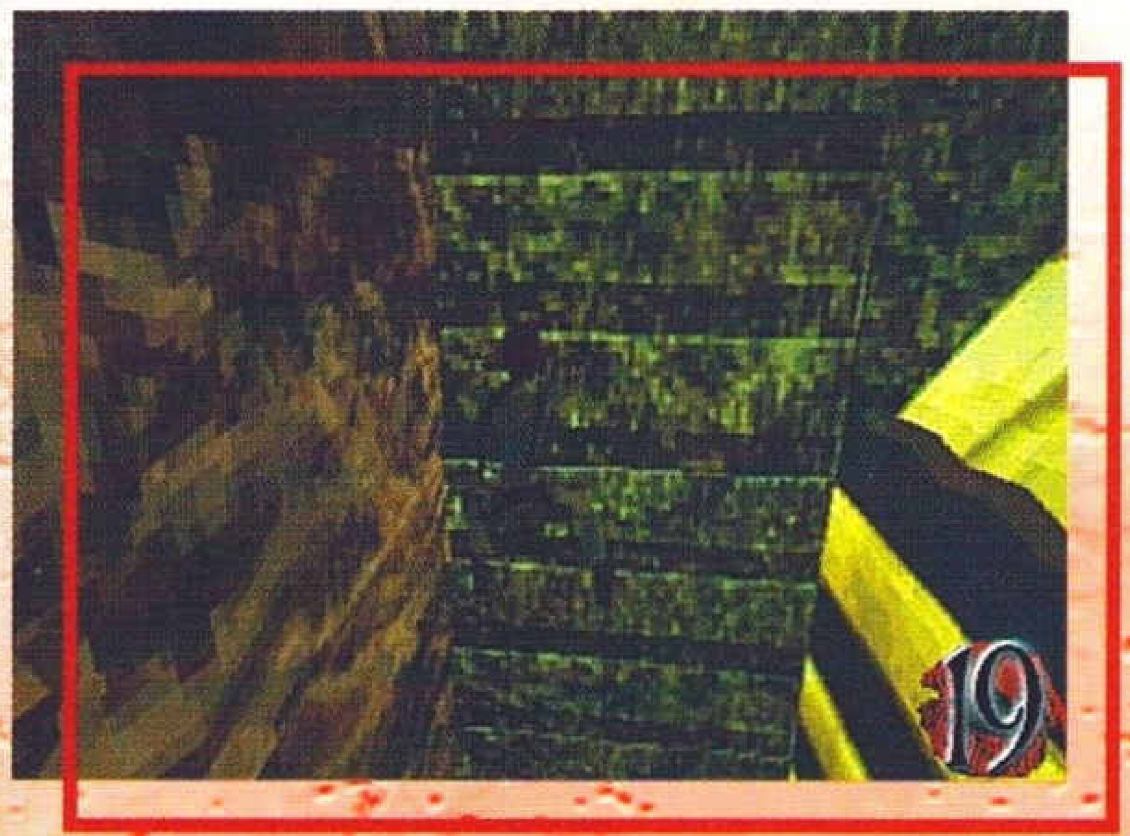
Uccidete i 2 cani che stanno per sopraggiungere e proseguite nella stanza della Sfinge. Qui raccogliete dalle due insenature subito all'inizio il caricatore Uzi da destra e un piccolo medipack da sinistra. Iniziate a seguire l'uomo con la torcia fino a quando non arriverete ad un bivio e prenderete la strada di destra mentre il compare procederà a sinistra.

Raccogliete il piccolo medipack nella conca e quando raggiungerete una seconda stanza immersa nell'olio andate a destra e imboccate il corridoio così da raggiungere una stanza con delle piastrelle recanti dei geroglifici e una corda all'inizio della sala. (foto 18) Azionate la corda e dopo la sequenza dovrete attivare le cinque torce presenti in fondo alla sala e aprire così il cancello finale. Il trucco consiste nel saltare sulle cinque piastrelle da cui fuoriesce un raggio luminoso, senza invadere quelle adiacenti. A ogni salto messo a segno si accenderà una torcia, con l'ultima piastrella che farà aprire la grata e vi permetterà di prendere la "**Sabbia senza tempo**". Se sbagliate, tornate indietro, calatevi per il corridoio adiacente per raggiungere una nuova corda da tirare che annullerà le fiamme e vi permetterà di riprovare. Una volta in possesso del manufatto scendete le scale oltre il cancello e girate a sinistra quando sarete ritornati nella stanza della Sfinge per ritrovare la guida, che seguirete in una nuova zona a destra della Sfinge.

18

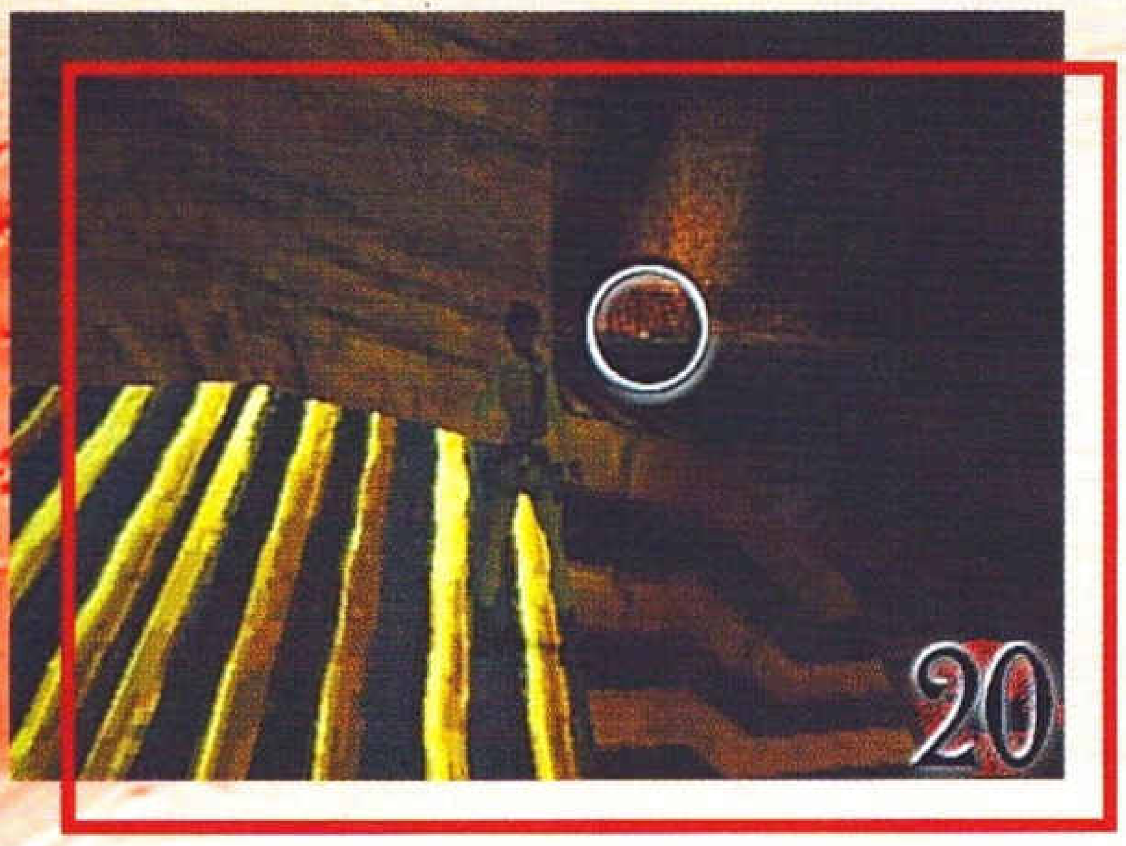
Dopo che sarà scappato terrorizzato eliminate i tre scorpioni, procedete e scendendo nella nuova sala prendete il medipack piccolo e le munizioni del fucile a pompa dalla lastra in mezzo alla sala.

Di seguito salite sulla sporgenza di fronte e utilizzate le "**Sabbie senza tempo**" nella statua. Così facendo svuoterete dalla sabbia la stanza della Sfinge, riempendo quella dove siete ora. Tornate alla stanza con la Sfinge, facendo attenzione allo scorpione che troverete calandovi di sotto dalla postazione attuale. Ritornate nella stanza della Sfinge e appena usciti andate subito a sinistra e seguite il muro perimetrale. Salite sul primo blocco rialzato e poi arrampicatevi per la parete scalabile di colore nero. (foto 19) Arrivati in cima tirate la leva e avrete



19

aperto la grata presente in fondo a dove siete partiti per la scalata. Prima di ridiscendere però guardate verso l'esterno e voltatevi a sinistra per individuare il lato dorato della Sfinge. Ora dovrete saltare su questa sporgenza, poi arrivare al limite del ripiano e saltare su quella successiva, costeggiare la fronte della



Sfinge e ripetere l'operazione così da raggiungere l'alcova posta a destra dove troverete un medipack grande e le munizioni del fucile a pompa (**5° segreto**). (foto 20) Scendete di sotto ritornando nell'alcova della leva e quindi prendete le munizioni rosse per il pompa oltre la grata aperta in precedenza (**4° segreto**). Ora non vi rimane altro da fare se non raggiungere la bocca della Sfinge ed entrarci premendo L2 così da completare il livello.

Livello 4: Camere di Sepoltura - Segreti: 5

Mentre state scivolando subito all'inizio del livello cercate di individuare l'area nascosta da raggiungere con un salto così da ottenere il **1° segreto**. Continuate la scivolata e arrivati nella stanza azionate la leva, avanzate e nella nuova sala prendete la "**Mano di Orione**" per poi saltare velocemente a sinistra prima che le due lancette si incontrino. Scendete per il pendio e raccogliete le munizioni del fucile che fungono da **2° segreto**. Nel prossimo corridoio dovrete superare una porta circolare con delle punte che escono a tempo dai buchi presenti nel muro. Prendete il giusto tempismo e passate oltre, poi sparate ora ai due vasi che troverete e raccogliete il piccolo medipack. Superate anche il secondo cerchio con le lame e dopo una breve scivolata vi consiglio di salvare la posizione. Dovrete infatti affrontare una sezione che potrebbe richiedere qualche tentativo. Per prima cosa azionate il pulsante a sinistra utilizzando la "**Mano di Orione**", poi calcolate bene il tempo e fate questa serie di salti senza mai riposizionarvi: avanti, sinistra, avanti, sinistra. (foto 21) Così facendo atterrerete dall'altra parte della sala sani e salvi. Nel caso cadiate non preoccupatevi, raccogliete il

medipack piccolo e risalite da dove avete iniziato a fare i salti, mentre se siete molto bravi potrete riuscire a prendere anche il fucile a pompa e le munizioni disposte sulle colonne. Arrivati nella stanza con il sarcofago girate a sinistra e fatevi tutto il perimetro della stanza per prendere il medipack piccolo e le munizioni del pompa senza avvicinarvi al sepolcro posto al centro. Proseguite per il tunnel seguente e nella stanza con la statua calatevi nel buco in alto a sinistra e prendete le munizioni rosse del pompa e il medipack piccolo che valgono come **3° segreto**. Vicino alla statua troverete invece un medipack piccolo, raccoglietelo e quindi ritornate al sarcofago e avvicinatevi così da far scattare la sequenza animata. Dopo che avrete ottenuto l'Amuleto di Horus tornate nella stanza con la statua e senza gironzolare troppo con il rischio di risvegliare le mummie dal loro sonno, spostate la statua di uno spazio avanti e di due a sinistra. Grazie all'animazione seguente vedrete aprirsi un varco dietro uno dei sepolcri occupato da una mummia, avvicinatevi per rianimarla, evitatela e correte giù per il corridoio. Fermatevi al bordo, calatevi di sotto e avanzando arriverete all'entrata di una grotta. Procedete, sistemate i due coyote che vi attaccheranno e avvicinatevi al tempietto presente. Non entrate ancora e andate a sinistra costeggiando la parete, salite per i lastroni di pietra posti a mo' di gradinate e alla fine della strada arrampicatevi per la parete. (foto 22) Giunti in cima rompete i due vasi e prendete il piccolo medipack e le muni-

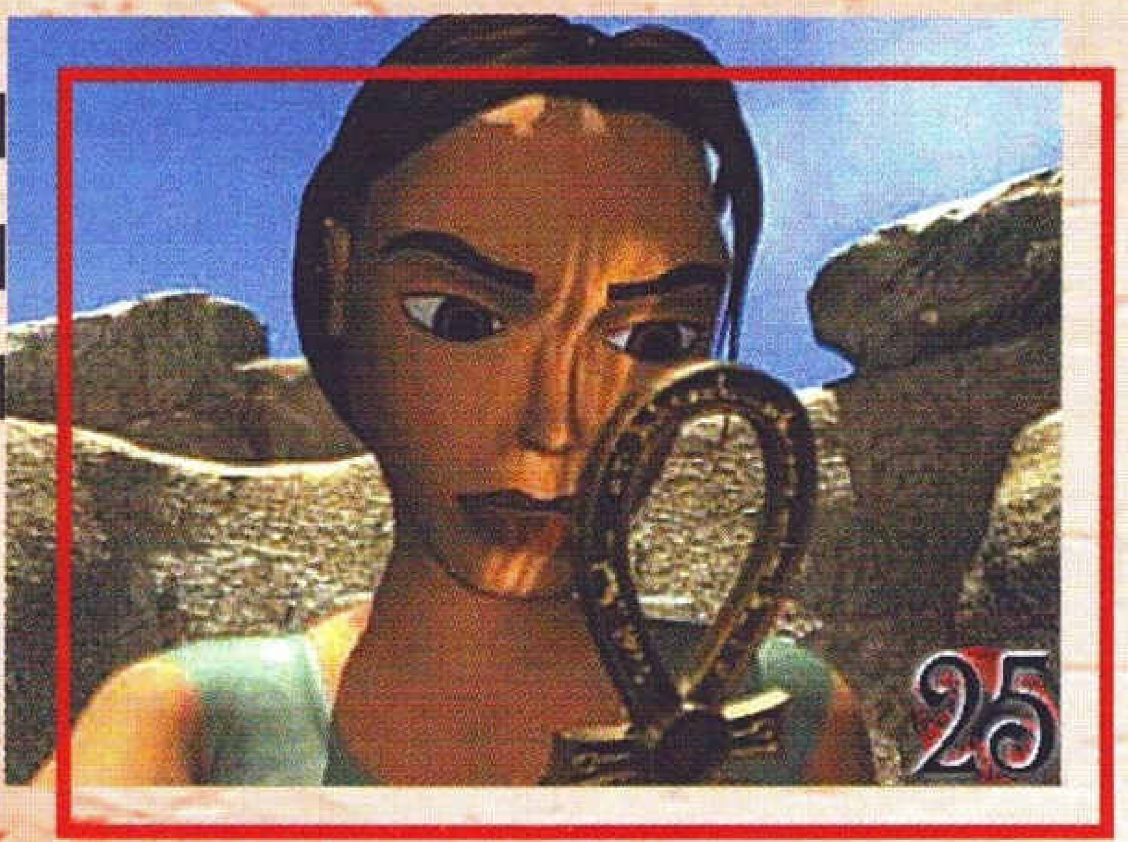
zioni rosse per il pompa. Procedete nella stanza attigua e prendete il "**Serpente Dorato**". Così facendo si risveglieranno le due mummie presenti ma si aprirà anche una fessura rialzata dietro di voi a destra. Entrateci, salvate la posizione e dopo la discesa giratevi a sinistra e scattate verso l'angolo in lato a sinistra per evitare le punte. Procedete lungo il prossimo corridoio, prendete il medipack grande e calatevi con molta attenzione per il cunicolo utilizzando le rocce come piattaforme per attutire la caduta. Siete nuovamente nella grotta, giratevi su voi stessi per individuare il ponte di legno, attraversatelo e raggiungerete una scalinata con due coyote pronti a farvi la festa. Eliminateli e arrivati sul bordo del corridoio saltate verso sinistra per atterrare sulla piattaforma dalla quale raggiungere l'alcova con le munizioni rosse che fanno da **4° segreto**. Scendete nella sala principale e proseguite dritti, passate sotto le lame e arrivati in fondo salite

sui cubi di sinistra fino a giungere vicino ad una serratura simile a quella per la mano di Orione. Alzate lo sguardo e vedrete un pezzo di parete su cui arrampicarvi, (foto 23) salite fino in cima e azionate al leva. Questa aprirà una grata sotto il tunnel da dove siete arrivati. Passate oltre tale grata così da arrivare in una stanza con due leve: una sul pavimento e una in alto a destra. Azionate la prima leva e dopo la sequenza vedrete che l'intera sala è stata ruotata di 90°.

Uscite dalla stanza, lasciatevi scivolare a sinistra e giunti in fondo calatevi con attenzione nell'apertura lì vicino per prendere la **"Mano di Sirio"**. Procedete su per le scale e continuate lungo il percorso obbligatorio, salite per i cubi che troverete di fronte e saliti in cima individuate la porta aperta con la grata sollevata in basso a sinistra da raggiungere con un balzo. Scendete lungo la parete a cui appendersi e nella prossima stanza tirate la corda per poi scappare dalle due mummie che si risveglieranno. Ora la stanza principale è tornata come in origine ma molti ostacoli sono stati rimossi. Raggiunta nuovamente la sala grande giratevi a sinistra, saltate sul cubo e salite nuovamente per raggiungere la serratura in cui inserite la **"Mano di Sirio"**. Da qui giratevi verso sinistra, prendete la rincorsa e aggrappatevi alla corda che penzola, (foto 24) poi datevi lo slancio e atterrate nella nicchia da cui recuperare lo **"Scarabeo Talismano"**. Procedete per

il corridoio, uccidete i tre coyote e vi ritroverete ancora nella grotta. Ora giratevi verso destra, iniziate a risalire i gradoni di pietra che conducono alla parete da scalare ma questa volta state sulla destra così da cadere in un fossato in cui recuperare il **5° segreto**. Anche per questo livello è tutto, non vi rimane altro da fare se non entrare nella costruzione simile ad un tempio, posizionare i due manufatti in vostro possesso nei rispettivi loculi nel muro e aspettare che la sabbia si innalzi a sufficienza per permettervi di

DA NOI I TUOI SOGNI SI REALIZZANO
I NOSTRI PUNTI DI FORZA
1 CORTESIA E COMPETENZA NEL SETTORE
2 CONTATTO DIRETTO VIA INTERNET CON GIAPPONE ED AMERICA
3 RIPARAZIONE CONSOLE, COMPUTER E VIDEOREGISTRATORI
4 VASTA GAMMA DI FILM IN DVD
5 GIOCHI HENTAI (TUTTI I TITOLI)
6 GADGETS, POSTERS, MODELLINI E CD AUDIO MANGA O VIDEO GAMES
7 NEWS ED AGGIORNAMENTI IN TEMPO REALE DA INTERNET CHE TROVERAI NELLA NOSTRA SPECIALE BACHECA
8 DA NOI I GIOCHI PRIMA LI PROVI POI LI COMPRI (IN NEGOZIO 6 MONITOR CON 3 BANCHI PROVA)
9 OGNI MESE PUOI PARTECIPARE AD UN MEGA TORNEO. SE VINCI, IN PALIO FAVOLOSI PREMI TRA QUELLI DISPONIBILI
10 SIAMO I PROFESSIONISTI DEL SETTORE
NEXT LEVEL
PlayStation Dreamcast NINTENDO64
MILANO Via Ripamonti, 19 20136 Tel. 0258430761
Fax 0258433756 E-mail:nxtlvl@hotmail.com
Tutti i marchi e i logotipi appartengono ai legittimi proprietari



uscire dalla stanza. Fate attenzione alla mummia che si risveglierà che dovrete evitare fino a quando non sarete giunti a destinazione. (foto 25)

Livello 5: La Valle dei Re - Segreti: 3

Appena arriverete allo scoperto verrete attaccati da un bel numero di nemici muniti di mitragliatori. Potete scegliere di affrontarli apertamente piroettando per evitare danni ingenti e rispondendo al fuoco oppure individuarli e rifugiarvi in qualche anfratto per poi freddarli con il fucile da vicino. Una volta liberata l'area esplorate la zona per prendere 3 medipack piccoli, i caricatori Uzi dei cadaveri, 1 medipack grande e le chiavi di accensione della jeep poste vicino alla piccola roccia vicino all'entrata. Prima di proseguire avviando la jeep andiamo a prendere due segreti. Il 1° si trova nella nicchia a sinistra da dove siete arrivati e contiene il fucile (o munizioni Uzi) e due scatole di pallottole rosse, mentre il 2° è in cima alla struttura di pietra che sormonta l'entrata. Per raggiungerlo dovete salire sul primo ripiano della nicchia a destra, inclinarvi verso destra e fare un salto con "aggrappamento" per poter così salire al piano superiore. Una volta raccolti tutti gli oggetti saltate sulla struttura verde così da arrivare di sotto senza subire danni e quindi prendete la jeep. I controlli sono i seguenti:

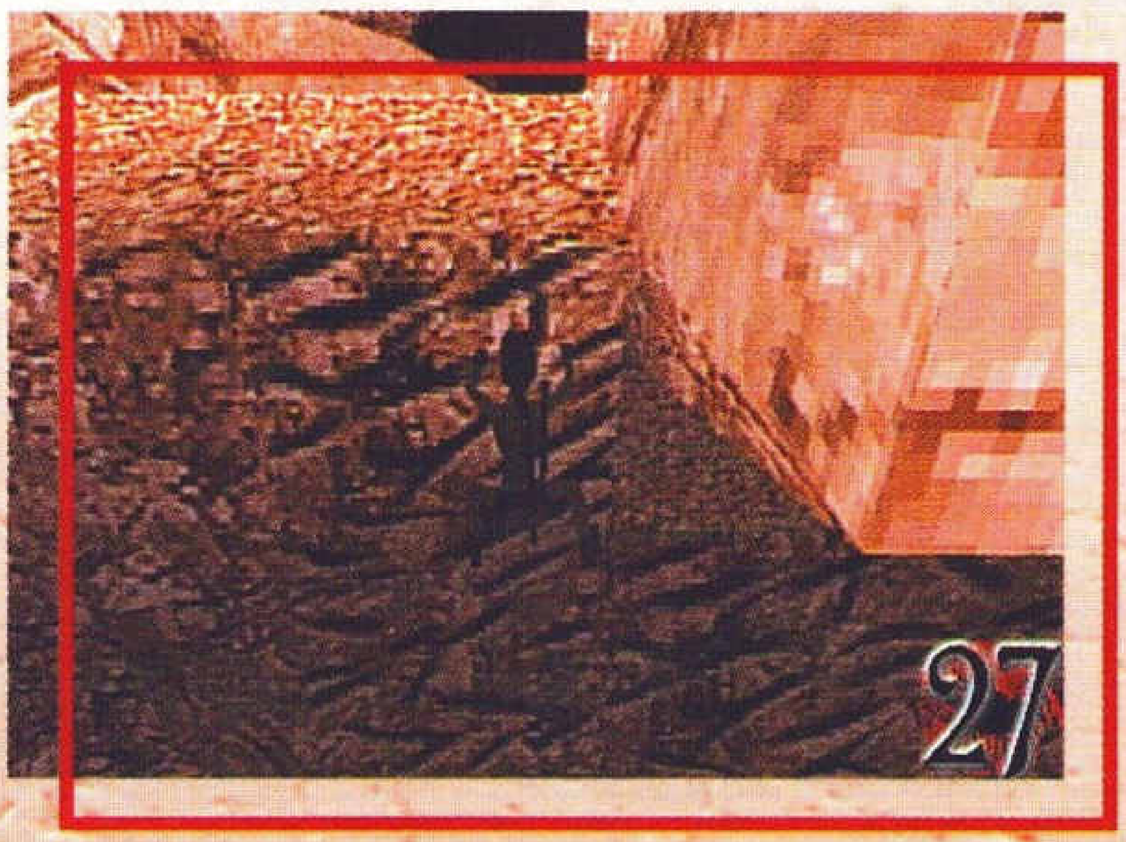
Tasti direzionale destra o sinistra -> Svolta destra o sinistra
Tasto Azione (X) -> Accelera
Tasto Salto (quadrato) -> Frena
Tasto Cammina (R1) -> Marcia avanti
Tasto Scatto (R2) -> Marcia Indietro
Tasto Capriola (O) -> Scendi dal veicolo

Iniziate seguendo la jeep avversaria stando a debita distanza così da evitare le bombe che vi lancerà. Stirate tutti i nemici che incontrate e non scendete mai dal mezzo fino a quando non arriverete in un vasto spazio aperto dove potrete procedere dritti usando un trampolino per superare un baratro oppure tenere la destra e salire per un cornicione dove dovrete eliminare un nemico e poi fermarvi se volete recuperare il **3° segreto**. (foto 26) Questo si trova in una nicchia posta sotto il trampolino di pietra nei pressi del burro-

ne con le punte sul fondo. Per arrivarci ponetevi di schiena sul bordo del precipizio con il trampolino alla vostra destra, calatevi di sotto e aggrappatevi. Spostatevi a destra e entrate nella nicchia. Nel caso Lara non voglia saperne di accucciarsi per entrare seguite questo piccolo trucchetto. Lasciate per una frazione di secondo il pulsante azione, ripremetelo velocemente e altrettanto velocemente premete L2 + Su. (foto 27) Così facendo l'archeologa entrerà sicuramente nel cunicolo. Una volta tornati in superficie riprendete la jeep e procedete per l'unica strada presente per finire il livello.

Livello 6: KV5 - Segreti: 4

Appena iniziato il livello scendete dal mezzo e prendete il medipack grande e le munizioni blu. Risalite e seguite l'avversario, procedete per la salita e quando arriverete nell'area all'aperto state sulla sinistra per distruggere l'impalcatura con sopra gli uomini. Tornate indietro nel caso ci sia qualche superstite e poi scendete dalla jeep, dirigetevi verso l'uscita dell'area e sulla destra vedrete una nicchia in cui potrete recuperare il **1° segreto**. Tornate dalla jeep e proseguite fino a raggiungere nei pressi di un cancello chiuso. Per prima cosa distruggete l'impalcatura di sinistra dove si trova un nemico munito di mitragliatore, scendete dal mezzo e uccidetelo, poi salite sull'impalcatura di destra ed esploratela per raccogliere gli oggetti presenti. Andando a sinistra troverete un cubo che vi blocca la strada, saliteci, eliminate l'altro nemico e scendete di sotto al piano terra dove sbloccherete il **2° segreto**. Risalite al cubo e salite in diagonale verso destra per raggiungere la parte sopraelevata dell'impalcatura, quindi allineatevi con la corda penzolante e utilizzatela per raggiungere l'altro lato dell'impalcatura, senza dimenticarvi del grande medipack sulla vostra destra. Una volta giunti a destinazione andate a destra e azionate la leva sulla parete saltando e



premendo il tasto azione e aprirete il cancello. (foto 28) Prima di risalire sulla jeep esplorate la stretta nicchia a sinistra del cancello che nasconde un medipack grande. Prendete il mezzo e proseguite, giunti ad una seconda pendenza state sulla sinistra per evitare la palla con le punte che rotolerà verso di voi. Spostatevi quindi a destra e poi nuovamente a sinistra per evitare altre due sfere,(foto 29) quindi

29

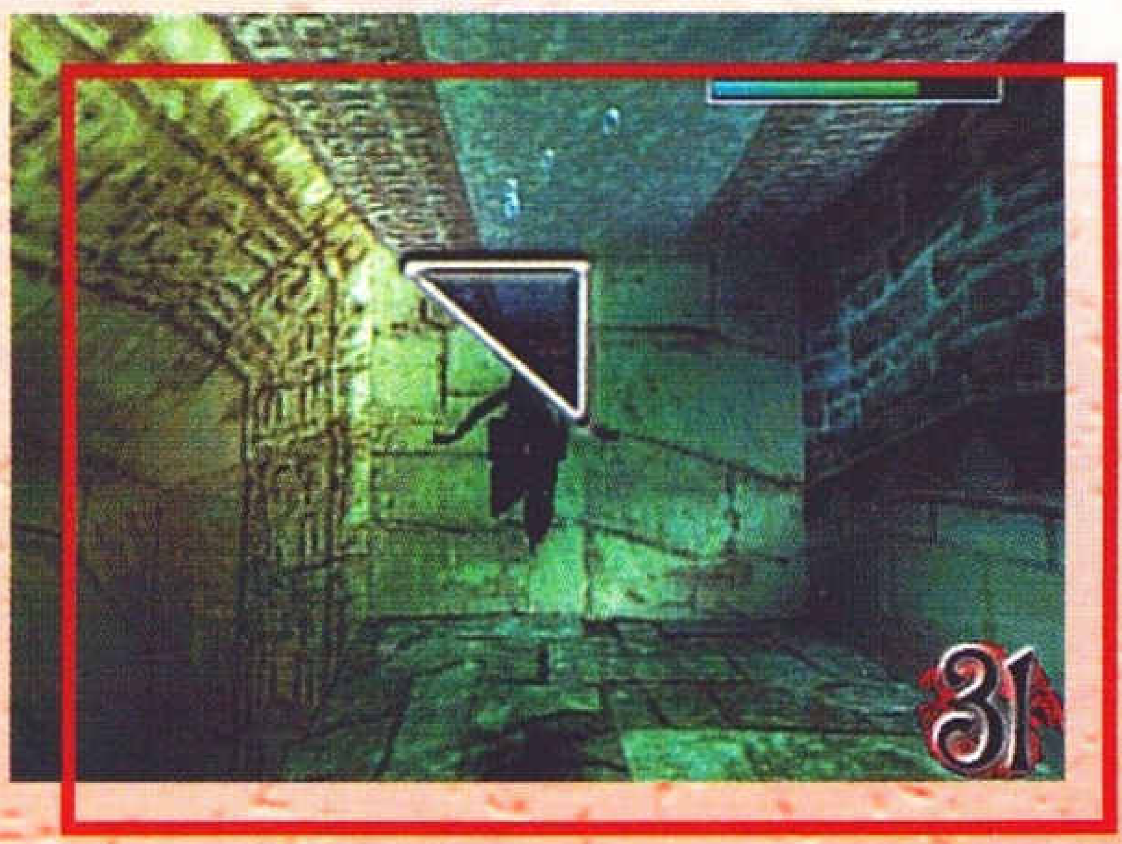
appena giungerete in cima fermatevi e scendete dalla jeep facendo attenzione a non scivolare giù per il pendio di sabbia che inizia subito dopo la salita. Tornate un poco indietro e all'altezza da dove è scesa l'ultima palla di metallo troverete un loculo da visitare per sbloccare il **3° segreto**. Riprendete la jeep e avanzate con circospezione facendo attenzione ai vari crepacci presenti, poi giunti in una zona all'aperto molto ampia dove dovrete fare una curva a 180° fermatevi e esaminate il burrone che sta al centro per individuare la parte di roccia scalabile dalla quale vi calerete per trovare il loculo che contiene il **4° segreto**. (foto 30) Tornate nuovamente alla jeep e avanzate sempre con cautela, seguite la macchina nemica

30

e in breve tempo arriverete alla fine del livello.

Livello 7: Tempio di Karnak (I) - Segreti: 4

Arrampicatevi sulle rocce davanti a voi e arrivati nella nuova area all'aperto entrate nella seconda porta a sinistra rispetto alla direzione d'entrata, proseguite per l'unica strada disponibile, accucciatevi per passare dal cunicolo e quando sentirete il jingle esplorate l'area e distruggete i vasi per prendere gli oggetti che fanno da **1° segreto**. Fate attenzione agli scorpioni posti a difesa della zona, quindi uscite e tornate nell'area all'aperto, girate a sinistra entrando per la porta posta di fronte alla zona d'entrata dopo l'obelisco, superate qualche stanza e infine tuffatevi nella piscina. Seguite il corridoio, prendete i razzi segnalatori sul fondo dove si trova la grata rossa e poi aprite la porta che vi sbarra la strada premendo il tasto azione. Prendete fiato nell'apertura a sinistra che trovate poco più avanti così da sbloccare anche il **2° segreto** (razzi segnalatori e munizioni per Uzi). Da qui a due metri ci sarà il **3° segreto**. Uscite dall'apertura e procedete fino ad arrivare in uno spiazzo con a destra una grata e a sinistra una crepa sul muro, (foto 31) entrateci ed ecco raccolto il **3° segreto** (munizioni pompa e medipack). Tornate indietro sino alla stanza dove vi siete tuffati, uscite dall'acqua, date le spalle alla piscina e arrampicatevi sul cubo sulla sinistra salendo fino a raggiungere il piano superiore. Premete i due pulsanti presenti sulle pareti così da aprire le grate presenti nella


31

sala e raccogliete il fucile a pompa e il piccolo medipack dalla nicchia di sinistra e il **"Vaso di Canopo I"** da quella di destra. Prima di scendere prendete anche le munizioni blu e quelle per l'Uzi dal fondo della sala, quindi tornate all'aperto, scavalcate i massi a sinistra, uccidete lo scorpione e dopo aver raccolto i razzi scendete lungo il corridoio. Arriverete nella stanza vista nell'animazione in precedenza quando avete raccolto il **"Vaso di Canopo I"**. Appena usciti dal tunnel salite sul cubo davanti a voi, guardate sulla parete di sinistra e vi accorgerete dell'esistenza di una nicchia, entrateci e raccogliete il **4° Segreto** (due caricatori Uzi e razzi segnalatori). Tornate indietro, salite sul cubo davanti alla piscina vuota e aggrappatevi al soffitto, superate la vasca e lasciate la presa, facendo attenzione allo scorpione che vi assalirà. (foto 32)

32

Azionate l'interruttore posto sopra il ripiano, voltatevi di 180°, uccidete lo scorpione e andate ad azionare il nuovo interruttore dietro la porta appena aperta. Si verrà a creare una botola sul pavimento dietro di voi in fondo alle scale, gettatevi dentro aggrappandovi al bordo per limitare i danni e raccogliete il grande medipack posto alle vostre spalle. Ora dovete inserite il **"Vaso di Canopo I"** in una delle due nicchie poste nei corridoi laterali, provando prima con quella di destra e poi con quella di sinistra per trovare quella giusta, che cambia di partita in partita. Fatto ciò, arrampicatevi nella fessura in alto a sinistra sulla parete laterale, procedete per la serie di cunicoli fino a quando non vi ritroverete nella stanza principale e da qui tornate nell'area all'aperto gettan-

dovi nel fossato a destra (con Lara che dà le spalle alle due piscine vuote). Ora non vi rimane altro da fare se non raggiungere la stanza posta prima della piscina piena d'acqua (imboccate il passaggio dietro l'obelisco) e notare una porta sulla destra che è ora aperta, entrateci e avrete completato il livello.

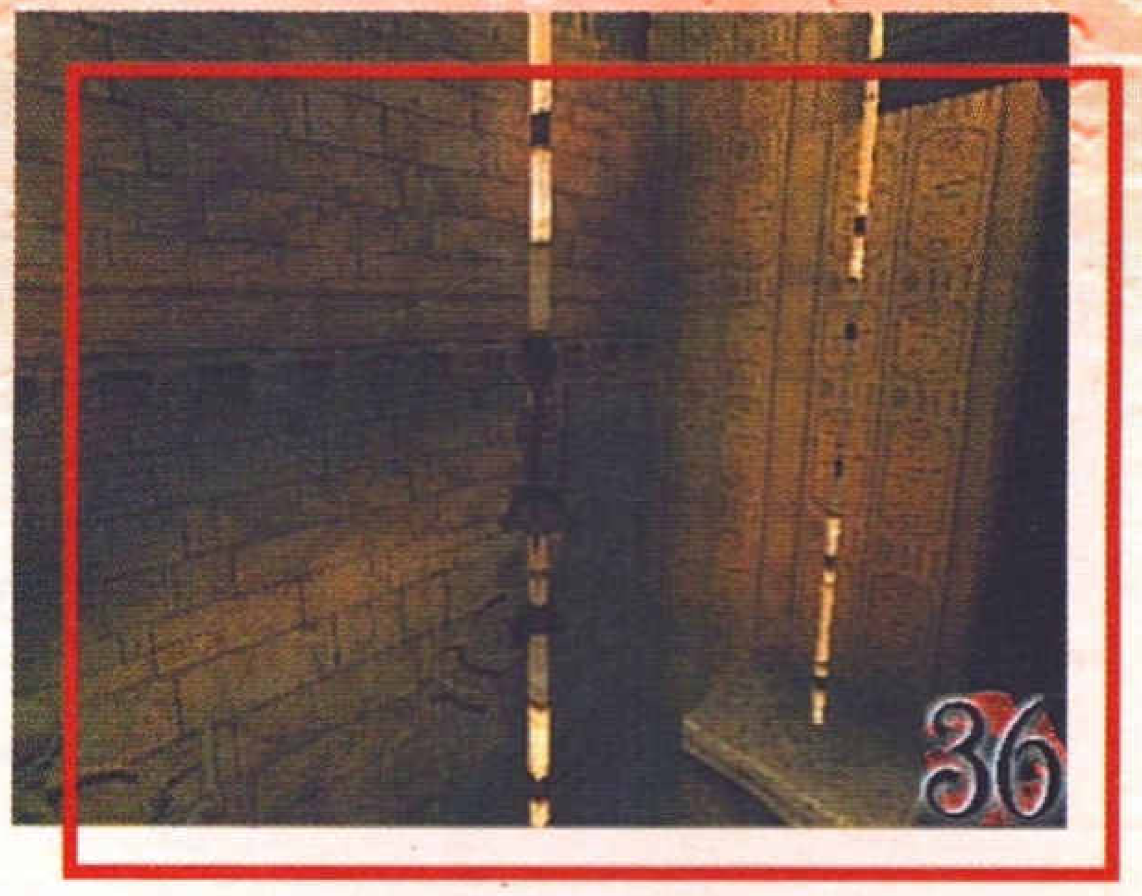
Livello 8: Camera della Grande Ipostele (I) - Segreti: 0

Arrampicatevi e girate a sinistra per uscire alla luce del sole, guardate sulla sinistra per un piccolo porticato, entrateci e facendo attenzione ai due scorpioni, raccogliete il piccolo medipack e i razzi segnalatori. (foto 33) Uscite e voltatevi

immediatamente a sinistra, salite sulle rocce e prendete le munizioni rosse per il fucile. Ora entrate nel varco di destra rispetto alla locazione iniziale e salite al piano superiore utilizzando le varie aperture presenti. Raccogliete tutti gli oggetti presenti facendo sempre molta attenzione agli scorpioni e quindi aggrappatevi al soffitto giallognolo per accedere a una nuova area. Anche qui raccogliete tutti gli oggetti presenti, eliminate gli scorpioni e quindi calatevi da uno dei due buchi presenti nel pavimento. (foto 34) procedete per il porticato stando sulla destra e imboccate il corridoio lì presente avanzando fino a quando non partirà una breve sequenza animata in cui il vostro ex compare Von Croy vi sguinzaglierà dietro i suoi scagnozzi. Proseguite, saltate il burrone e andate a destra notando la fessura nell'angolo a sinistra che per ora non dovrete raggiungere. Proseguite verso destra e seguite la strada girando a sinistra per scivolare giù da una discesa e finire il livello.

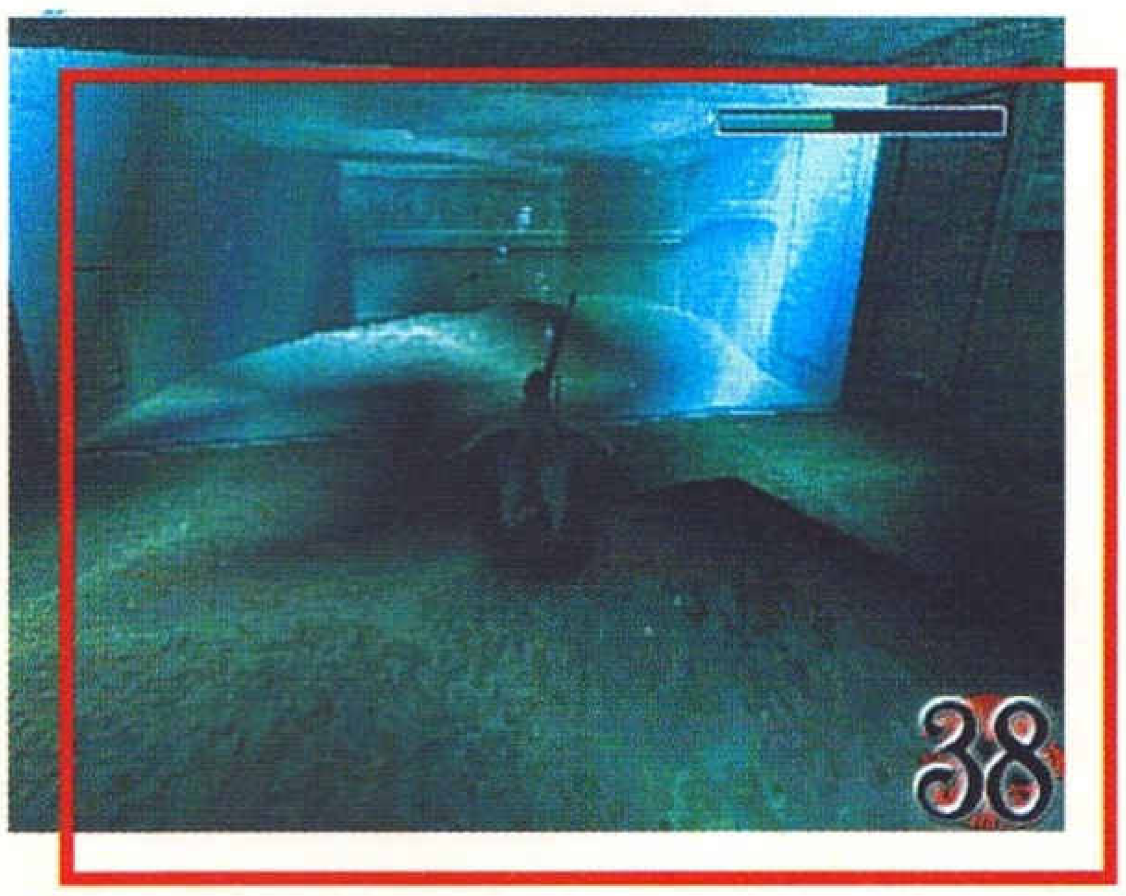
Livello 9: Il Lago Sacro (I) - Segreti: 0

Arrivati all'aperto andate a sinistra, raccogliete il medipack che avete di fronte sopra il blocco di pietra e fate attenzione al coccodrillo incredibilmente agile e veloce e ai pipistrelli che sopraggiungeranno da destra. Procedete sempre a sinistra e costeggiate il palazzo fino a quando la strada non scenderà gradatamente in acqua. Tuffatevi nel Lago Sacro e attraversatelo per raggiungere l'altra sponda. Eliminate altri due alligatori e procedete verso destra fino a giungere alla fine del corridoio e trovare una stanza sulla sinistra con una torcia in fondo. (foto 35) Avvicinatevi alla fonte di luce, scendete di sotto e scivolate per il pendio saltando così da aggrappatevi al palo che risalirete sino a quando non sarete leggermente più alti della base da dove inizia un nuovo palo sulla destra. Fate un balzo all'indietro



e raggiungete questa base. (foto 36) Risalite l'ennesimo palo ed entrate nel cunicolo successivo. Seguitelo fino alla fine e azionate la corda. Assisterete a un'animazione che mostrerà l'apertura di una grata nel Lago. A questo punto tornate indietro facendo attenzione nel calarvi aggrappandovi alle varie piattaforme per attutire la caduta e infine tuffatevi in acqua. Cercate bene i razzi segnalatori e il piccolo medipack appena raggiungete l'acqua e quindi seguite il lungo tunnel verticale che vi riporterà in superficie dove potrete prendere fiato e uccidere altri due alligatori che vi daranno il benvenuto. Nuotate verso il cancello che avete aperto, raccogliete il piccolo medipack e le due scatole di munizioni per il fucile dai bordi della sala e di seguito tuffatevi in acqua e azionate la leva posta sott'acqua orizzontalmente sul soffitto della sporgenza di fronte all'entrata. (foto 37) Fatto ciò si aprirà al centro del lago una nuova fessura. Entrateci, arrivate fino alla porta chiusa, sbloccatela con il tasto azione e poi risalite per salvare la posizione e prendere fiato. Riemergetevi, superate la porta

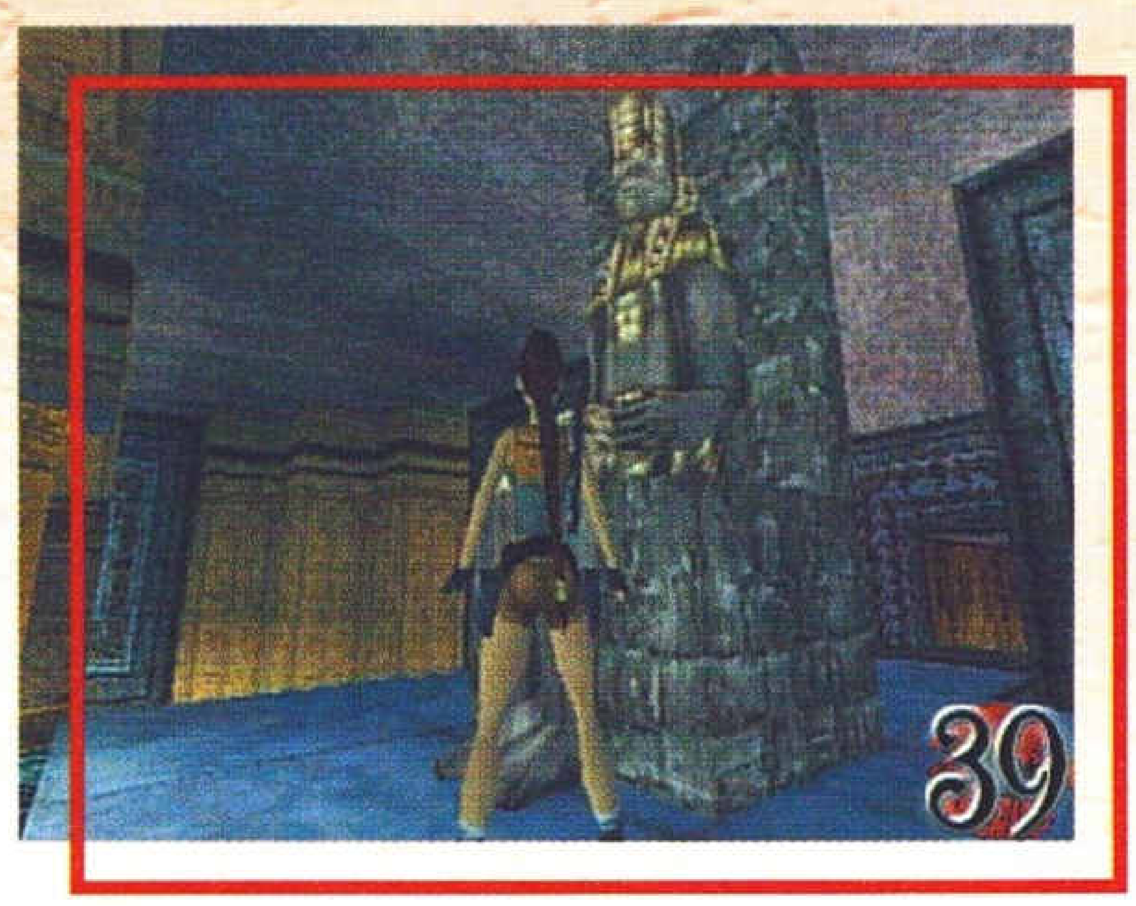
appena aperta e seguite il cunicolo principale, poi una volta arrivati in un breve allargamento del passaggio andate a sinistra seguendo l'unica strada disponibile, fate attenzione però poiché vi troverete immediatamente di fronte ad un bivio: proseguire dritti oppure girare a destra passando per la fessura in basso. Andate a destra, procedete e riprendete fiato oltre che raccogliere il medipack grande, poi tornate indietro e arriverete in una grande area con un enorme specchio che blocca la strada. Qui la storia si fa malata. (foto 38) Infatti se osserverete bene l'immagine



riflessa noterete la presenza di una botola sul soffitto, non presente nella sala in cui voi vi trovate, o per meglio dire non visibile. Allineatevi con la botola presente nello specchio e tastate il soffitto in cerca dell'apertura. Trovata la via d'uscita, percorrete il corridoio fino ad arrivare nella stanza dove potrete raccogliere il "**Vaso di Canopo II**". Facendo ciò aprirete la grata presente nel cunicolo laterale del Lago Sacro che vi darà accesso al livello successivo. Prima di tornare indietro al Lago Sacro prendete le munizioni dell'Uzi e una volta tornati da capo imboccate il passaggio posto vicino alla fessura centrale da cui siete giunti per terminare il quadro.

Livello 10: Tempio di Karnak (II) - Segreti: 0

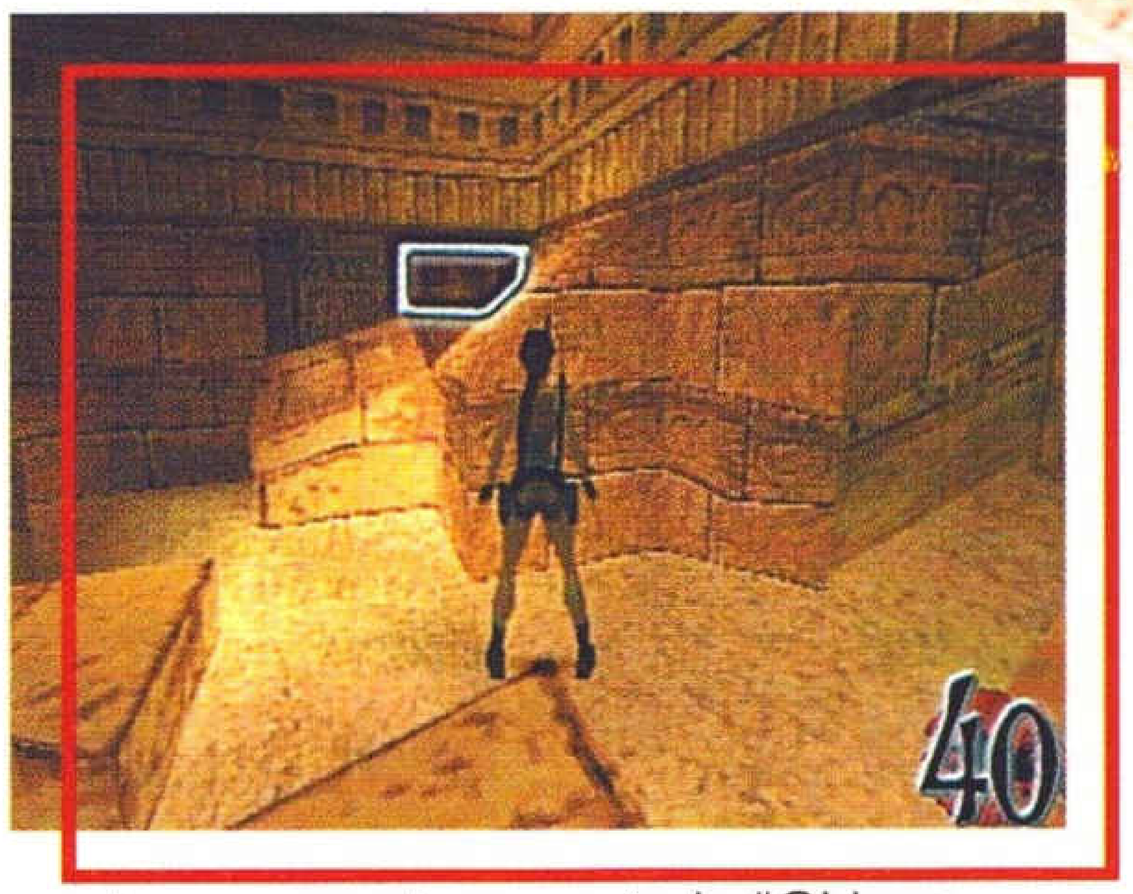
Vi ritroverete nel tempio in cui avete inserito il primo "**Vaso di Canopo**" nella nicchia laterale. Tuffatevi in acqua, fatevi trasportare dalla corrente e imboccate il corridoio che vi riporterà nella sala con



l'anfora e le due nicchie laterali. Inserite il secondo vaso nel loculo libero e vedrete l'animazione dell'urna che si ribalterà verso l'acqua, versando una sostanza speciale che vi permetterà di camminare sulla superficie. Uscite dalla stanza passando per le ali laterali e raggiungete la statua posta nel mezzo della sala. (foto 39) Prendete i caricatori Uzi vicino alla base e poi proseguite dall'apertura dietro di essa. Andate a destra seguendo l'unica via disponibile e arriverete in un altro lago. Dalla postazione sopraelevata eliminate i tre coccodrilli con tranquillità, poi tuffatevi e iniziate a raccogliere i vari oggetti sparsi per l'area, sia sotto che sopra la superficie del lago. Fatto ciò tuffatevi e passate per la fessura presente nel lago così da riemergere in una nuova stanza in cui potrete azionare un interruttore che libererà due oggetti posti al centro delle colonne presenti sul bordo del lago. Raggiungete questa postazione e prendete la statua del "**Dio del Sole**" e la "**Chiave dell'Ipostele**". Ora non vi rimane che concludere il livello tornando nella stanza con la porta a destra posta prima della piscina. Per fare ciò uscite da quest'area facendo la strada a ritroso, poi giunti alla statua imboccate il cunicolo di destra e da qui salite per la fessura a destra nella stanza con le due nicchie. Percorrete il corridoio fino a giungere alla sala con le due vasche laterali e la scala discendente al centro. Eliminate i nemici che trovate e poi scendete per il fossato a destra così da ritrovarvi all'aperto. Da qui tornate nell'area con l'obelisco e procedete per la stanza posta dietro di esso così da raggiungere la vostra meta.

Livello 11: Camera della Grande Ipostele (II) - Segreti: 0

Uscite allo scoperto e dirigetevi verso destra. Troverete un nuovo tipo di nemico ad attendervi. Una specie di ninja in grado di evitare i colpi rapidi di Uzi e pistole ma che cadrà come un bambino sotto i colpi del potente fucile a pompa. Andate a destra, girate a sinistra ripercorrendo la stessa strada che vi ha portati al "**Lago sacro (I)**" facendo attenzione ad altri due nemici che vi assaliranno prima di arrivare al burrone. Uccideteli e proseguite, saltate il burrone e invece di andare a destra verso il "**Lago Sacro**" entrate nella fessura della parete nell'angolo in fondo a sinistra. (foto 40) Alla fine del corridoio troverete una serratura, usate la "Chiave dell'Ipostele" ed entrate nella nuova area dove dovrete uccidere due ninja.



Esplorate tutto il piano terra prendendo i razzi segnalatori, le munizioni dell'Uzi e del pompa e quindi ritornate verso la porta di entrata e dirigetevi su per il pendio a destra. Salite sul cubo e saltate in diagonale a sinistra per atterrare tra le due colonne e quindi aggrappatevi al sof-

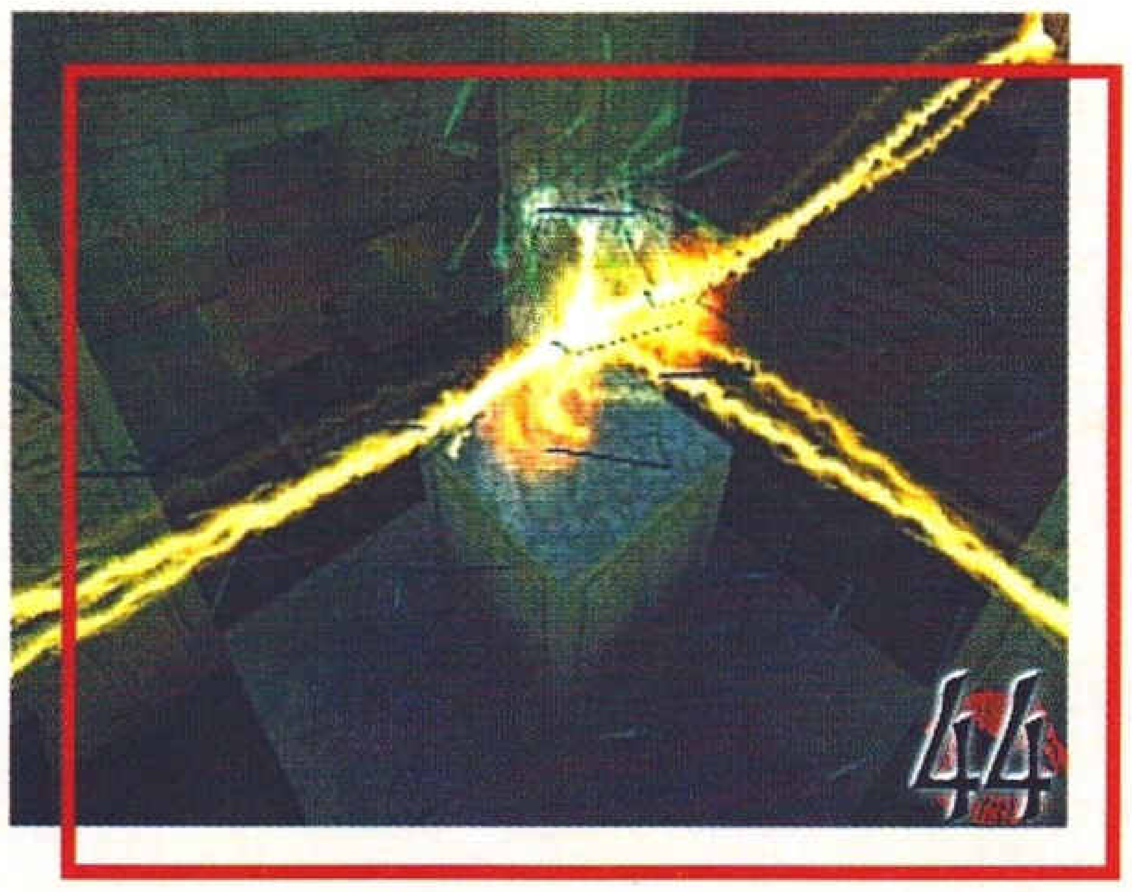
fitto, (foto 41) procedete dritti, al bivio girate a destra e dopo aver superato la stanza saltate sulla sporgenza di sinistra. Da qui fate un salto in corsa per raggiungere la piattaforma di fronte e quindi continuate aggrappandovi nuovamente al soffitto. Avanzate verso la botola marrone scuro, mollate la presa e subito ripremete il tasto azione per aggrapparvi alla sporgenza sottostante. Sollevatevi e iniziate a salire, fate un salto in corsa per raggiungere la colonna frontale e da qui saltate verso destra avanzando fino a quando la telecamera non cambierà visuale rimanendo fissa. A sinistra dello schermo avrete una palla di ferro, colpitela con gli Uzi e questa cadrà rovinosamente a terra facendo un bel buco. (foto 42) Scendete per la

42

botola centrale, uccidete il nemico e quindi calatevi nuovamente sotto il pavimento aggrappandovi alle sporgenze. Nella nuova area andate a destra per prendere le munizioni dell'Uzi, tornate indietro e andate verso sinistra, svoltate nuovamente a sinistra e arriverete in una stanza con una piramide sopra una colonna. Da questo ambiente potete raggiungere altre tre stanze molto simili in cui troverete degli obelischi da rivolgere verso la piramide per farla esplodere. Nella stanza di destra non troverete nulla, in quella di mezzo razzi e munizioni e in quella di sinistra caricatori degli Uzi. Uscite dalla stanza con la piramide, girate a sinistra e percorrete il corridoio fino a giungere sotto una fessura sul soffitto che potete scalare aggrappandovi alla parete. (foto 43) In cima troverete tre stanze ognuna con un meccanismo da spostare per indirizzare

43

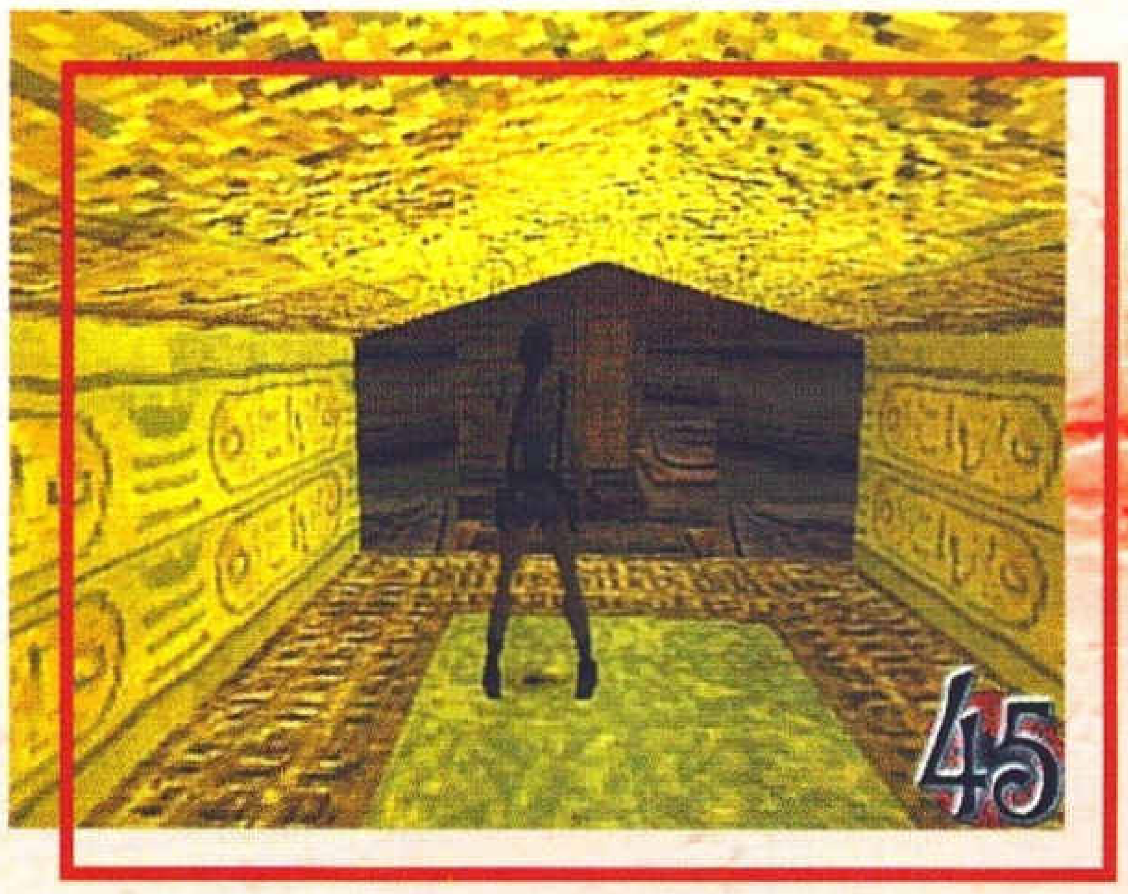
gli obelischi. Spostate il primo ingranaggio **in senso orario una volta**, il secondo **in senso orario per due volte** e il terzo **in senso antiorario per una volta**. Fatto questo tornate nella stanza con la piramide e tirate la corda per ammirare l'esplo-


44

sione che libererà un nuovo manufatto. (foto 44) Salite sulla colonna, prendete il **"Disco del Sole"** e uscite dalla sala buttandovi nella botola apertasi nel pavimento.

Livello 12: Il Lago Sacro (II) - Segreti: 1

Lara raggiungerà una zona inedita del Lago Sacro con due obelischi nel mezzo della sala e un fossato pieno d'acqua che circonda la piattaforma su cui sono situati. Per prima cosa eliminate i tre scorpioni che vi assaliranno, poi tuffatevi in acqua e prendete le munizioni per il pompa e il medipack piccolo dal fondo quindi emergete salendo sulla piattaforma con gli obelischi. Entrate nell'inventario e combinate il "Disco del Sole" con la statua del **"Dio del Sole"**, per creare il **"Talismano del Sole"**. Utilizzatelo sulla statuetta in mezzo ai due obelischi e dopo l'animazione vedrete aprirsi tre porte ai tre lati dell'area. Iniziate andando sinistra, Fermatevi nei pressi del palo, saltateci sopra e scendete fino in fondo. Raccogliete le munizioni per l'Uzi e tuffatevi in acqua. Qui troverete due nicchie: in una potrete recuperare munizioni per il fucile, nell'altra troverete una porta chiusa e altre munizioni blu per il fucile e un piccolo medipack. Riemergete per prendere aria e poi tornate nei pressi della porta, apritela e procedete per recuperare il **1° segreto** (munizioni blu, medipack grande, razzi segnalatori). Tornate in superficie e risalite il palo, quindi saltate sulla piattaforma sempre facendo una capriola all'indietro e dopo aver preso i razzi segnalatori tornate nella zona degli obelischi. La porta di destra contiene solamente un medipack piccolo, prendetelo e poi andate nella porta al centro. Arriverete in uno stanzone con grosse colonne, costeggiate la parete di sinistra e notate l'apertura a forma pentagonale sulla sinistra dove potrete recuperare altri oggetti utili alla bisogna. (foto 45) Fatto ciò arrampicatevi sui massi posti al centro


45

della sala e saltate per appendervi al fondo del passaggio sopraelevato. Muovendovi a forza di braccia spostatevi verso sinistra per raggiungere una nuova apertura nella quale entrerete lasciando e ripremendo velocemente il pulsante azione così da aggrapparsi alla sporgenza sottostante e da lì issarsi nel cunicolo. (foto 46) Dopo una breve salita arriverete ad un

bivio: esplorate la nicchia di sinistra per un caricatore Uzi e poi procedete in quella di destra fino ad arrivare nei pressi di un grande strapiombo. Fate un salto in corsa e aggrappatevi al cornicione di fronte, risalite e scendete dall'altro lato atterrando sul pavimento zigzagante. (foto 47)

Eliminate i pipistrelli e senza perdere troppo tempo giratevi a sinistra e raggiungete con un salto in corsa l'appiglio di colore rosato. Issatevi, uccidete altri pipistrelli e scendete per due volte fino al piano terra. Nella stanza di sinistra troverete dei razzi segnalatori e caricatori per Uzi, mentre per terminare il livello dovrete uscire all'aperto e procedere dritti verso la porta della tomba di Semerkhet. (foto 48).

Livello 13: Tomba di Semerkhet - Segreti: 6

Nell'atrio iniziale sparate ai due vasi per prendere le munizioni dell'Uzi e il medipack, poi scivolate giù per il pendio e arrivati a terra correte fino a quando non raggiungerete il soffitto al quale aggrapparvi così da evitare gli scarabei. Aggrappatevi al palo e scendete al primo piano dove potrete prendere una fiaccola spenta che accenderete utilizzando il fuoco lì vicino. Questo oggetto non vi permette di arrampicarvi e scendere dalle pertiche, però la sua presenza tiene lontani gli scarabei. Fate quindi in modo di lanciarla giù al secondo piano facendola rimanere vicina alla pertica, scendete pure voi e raccoglietela per tenere lontani gli schifosi insetti. Qui dovrete attivare i tre pulsanti presenti ai lati della stanza: uno nasconde un medipack piccolo, gli altri 2 azionato al piano superiore una porta che vi consente di uscire dalla zona. Correte e saltate per limitare i danni degli esserini e quindi risalite per la pertica. Giunti di sopra passate per la porta appena apertasi, girate a sinistra e aprite le porte rosse così da arrivare alla fine del corridoio. Arriverete in una stanza con una strana scacchiera. (foto 49) Per ora non iniziate a giocare e voltatevi verso sinistra per individuare il pezzo di parete scalabile nero, arrampicatevi fino in cima e nell'alcova troverete il **1° segreto** (medipack piccolo e munizioni del pompa). Scendete quindi al piano terra. dirigetevi verso l'apertura di destra e salite per la parete arrampicandovi fino a giungere in una nuova stanza con una fiamma di fronte a voi in lontananza. Fate

per calarvi e aggrappatevi al bordo, tornate di sopra ed eliminate i due sciacalli che sono usciti allo scoperto. Scendete quindi a terra, girate verso destra e dirigetevi verso la fiamma senza passare dal centro per notare altre tre fiamme che fuoriescono a intervalli regolari da altrettante fessure. Premetele tutte e tre così da aprire il vano a destra e per trovare un medipack grande (a sinistra). (foto 50) Entrate nella nuova apertura e giungerete in una stanza simile alla precedente ma con due file di fiamme ai lati. Scendete nel corridoio centrale e sempre con molta cautela attivate tutti e sei gli interruttori che libereranno delle gabbie nere e apriranno il corridoio di fronte per permettervi di uscire.
Quando avete fatto il tutto uscite dalla stanza, aggrappatevi al soffitto e con la mossa "della scimmia" spostatevi a forza di braccia fino alla sporgenza a sinistra. (foto 51) Vi ritroverete nella sala principale con la gabbia alla vostra destra.
Saliteci passando sopra il cubo e dal lato destro di quest'ultima saltate per raggiungere la piattaforma di fronte. Qui troverete un altro interruttore con del fuoco.
Prendete il tempo giusto e premetelo così

da estinguere il fuoco giù per la discesa. Prima di scendere però andate a destra, calatevi e tenetevi aggrappati procedendo ancora verso destra. Continuate in questa direzione passando per le varie pareti con le strisce orizzontali nere fino a quando non arriverete ad una nicchia che contiene il **2° segreto** (munizioni blu e medipack grande). Scendete di nuovo a terra e procedete giù per la discesa dove c'erano le fiamme per prendere l'oggetto sulla colonna: le **"Leggi di Senet"**. Ora tornate nella sala con la scacchiera passando per la nicchia laterale tra le due piscine d'acqua e calandovi al piano terra passate per la nicchia di sinistra e salite scalando la parete sulla balconata così da far partire l'animazione della maschera dorata che vi sfiderà a una partita. Salvate la posizione poiché dal risultato della partita si deciderà che strada prendere. I casi sono due:

se **vincete** avrete vita facile e concluderete il livello molto velocemente prendendo però pochi segreti.

se **perdete** avrete da sudare non poco ma avrete la possibilità di prendere tutti i segreti presenti.

il gioco è spiegato molto bene esaminando la tavola delle **"Leggi di Senet"** che avete nell'inventario, e a dire il vero è più difficile perdere volontariamente che vincere.

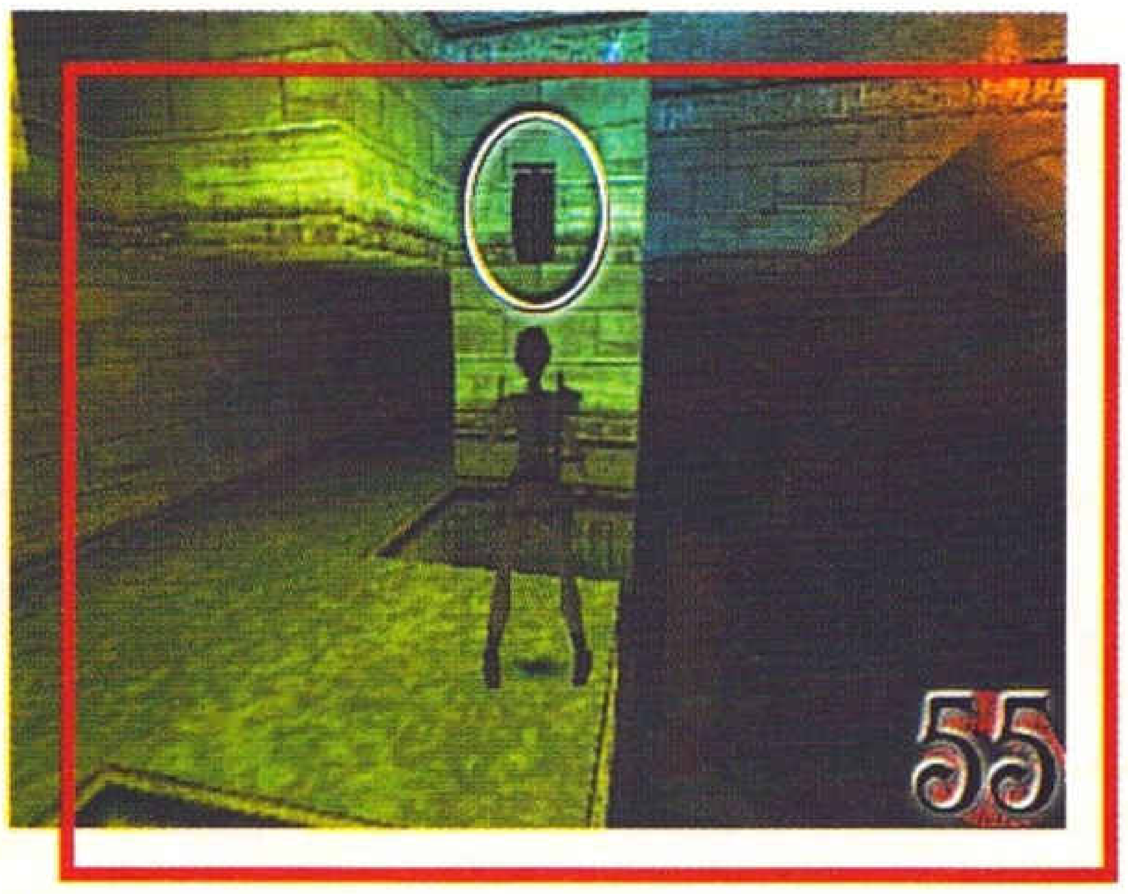
La Sconfitta

In caso perdiate la partita si apriranno delle botole sul terreno sottostante. Scendete dalla balconata ed entrate nella prima botola a sinistra. Preparatevi a scivolare per una serie di pendii, ma fate attenzione a saltare al secondo per aggrapparvi adun ripiano dal quale potrete accedere al **3° segreto**. Ritornate al punto in cui vi siete appesi e continuate a scivolare, pronti per spiccare un balzo e afferrare il palo alla fine del percorso. A metà discesa lungo il palo potrete atterrare in una nicchia e recuperare altri oggetti, poi scendete fino in fondo e voltatevi verso sinistra. Spiccate un balzo e avanzate verso le scale eliminando i segugi

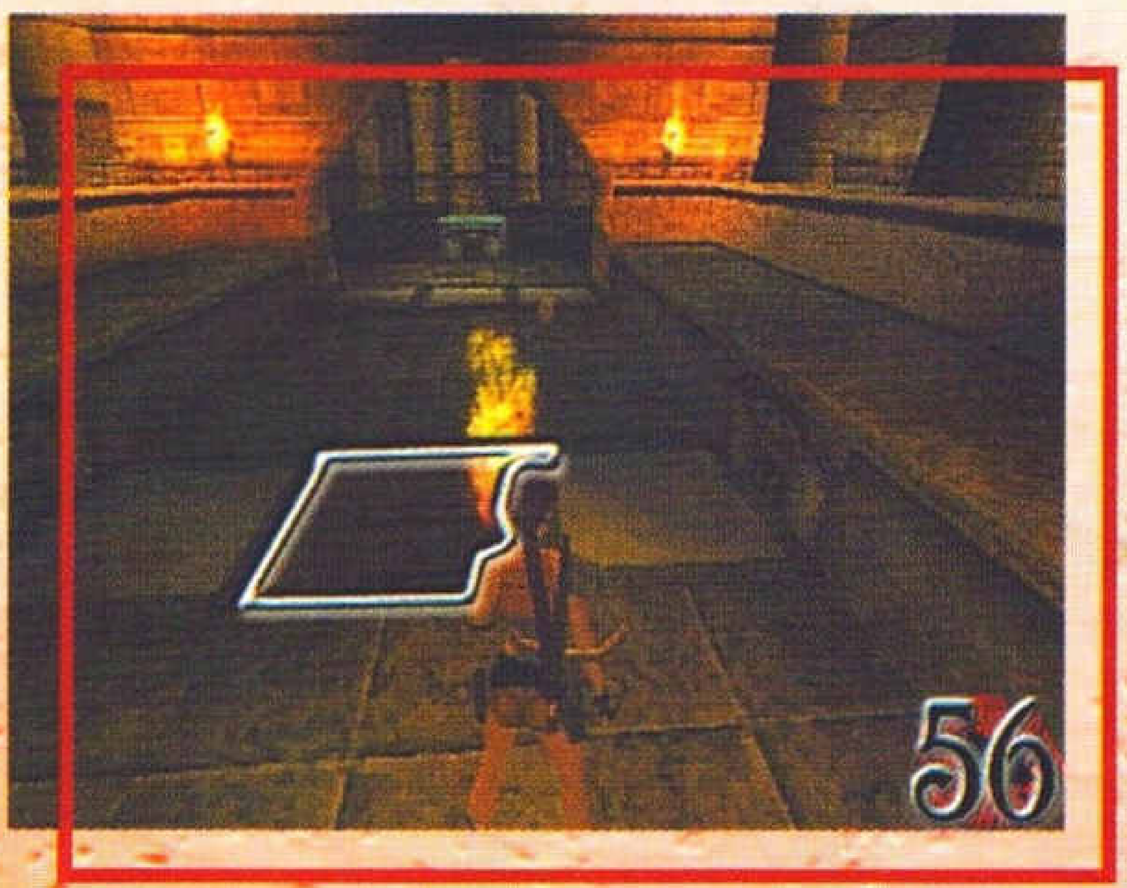
che vi affronteranno. Nella prossima stanza avanzate nel corridoio verdastro, prendete il pezzo di Senet e trascinatelo indietro fino a quando potete. Avvicinatevi alla leva e se l'avrete posizionato correttamente due martelloni lo distruggeranno rivelando un **"Pezzo di Cartouche"**. Prendetelo e tornate alla sala principale. Saltate nuovamente nei pressi del palo e da qui ancora a destra per raggiungere la rientranza. Ora scendete al ripiano in basso a sinistra e qui aprite la porta arancione di sinistra per rivelare il **4° segreto** (munizioni Uzi e medipack piccolo). Scendete al piano terra e qui giratevi a sinistra per individuare la parte di muro scalabile nell'angolo. Salite per un pezzo, poi girate intorno alla colonna (foto 52) e arrivati su una nuova sporgenza avanzate per trovare il passaggio sopraelevato da cui passare accovacciandovi. Arrivati alla fine saltate dal bordo e alla fine della passatoia troverete un altro pezzo di Senet. Prima scostatelo dalla parete tirandolo verso di voi, poi andategli dietro e iniziate a spingerlo fino in fondo. Allontanatevi e altri due martelloni lo distruggeranno permettendovi di prendere un altro **"Pezzo di Cartouche"**. Scendete al piano terra e dopo aver eliminato due coyote prendete le munizioni e il medipack dal corridoio presente, quindi tornate indietro e arrivati nella sala principale scendete di sotto. Qui combinate i due manufatti in vostro possesso e create **"Cartouche di Ba"** che metterete nel pannello a sinistra della grossa porta grigia. (foto 53) Eliminate altri due segugi e nel nuovo ambiente girate a destra visto che a sinistra la strada è bloccata dalle fiamme. Alla fine del

percorso a sinistra si trova però un latro pezzo di Senet da portare alla fine del corridoio e farlo distruggere. Per fare ciò correte verso destra e fate un salto in corsa per poi premere azione per aggrapparvi alla leva e disabilitare temporaneamente le fiamme. Una volta che siete caduti giratevi e correte in fondo alla sala, salite per una delle due pertiche e quindi iniziate a spostare il pezzo. Se non siete sicuri di farcela scendete dalle pertiche, tornate vicino alla leva e a destra troverete un cunicolo che vi riporterà nella sala principale dove potrete tirate nuovamente la leva. Alla fine de tutto otterrete la **"Cartouche di Ra"**, da inserire nel secondo supporto a lato della secondo porta. Salvate la posizione, salite le due rampe di scale e arrivati in cima correte di sotto, tenete la destra e sempre correndo salite verso il lato destro della stanza e iniziate a correre a perdifiato per attivare la leva che libererà lo spirito dell'acqua, in grado di liberarvi delle fiamme che vi inseguono. Ora che avete la via libera tornate all'inizio della sala e fate un salto in corsa per aggrapparvi alla prima corda presente nella stanza. (foto 54) Allineatevi con pre-

cisione e saltate sulla seconda e quindi sulla terza dalla quale raggiungerete una nicchia contenente il **5° segreto**. Tornate indietro di una corda, giratevi verso destra e con il dovuto slancio atterrate nella nuova insenatura. Arrivati alla fine del corridoio eliminate i due pipistrelli e poi saltate sul cubo posto sopra la colonna con il palo che sale verso il soffitto. Davanti a voi vedrete una piattaforma sopraelevata che dovrete raggiungere salendo per la pertica senza raggiungere il soffitto e fare un salto all'indietro ben calibrato che vi permetta di atterrarci senza problemi. Alla vostra destra si trova una leva da attivare dopo aver compiuto un salto dal bordo, (foto 55) quindi tornate di sopra e prende-


55

te la fiaccola dall'apertura a sinistra. Gettatela di sotto, calatevi al pian terreno e recuperatela per poi dirigervi nella sala principale dove potrete accenderla utilizzando la colonna con la fiamma accesa. Tornate nel corridoio che precede la stanza con la colonna e il cubo con il palo e qui accendete le due fiaccole ai lati della sala per aprire la botola retrostante che vi condurrà al 6° segreto. (foto 56) Per arri-


56

57

varci scendete lungo i vari corridoi e in presenza del cerchio con le lame calcolate bene il tempo prima di compiere un tuffo in avanti. (foto 57) Nella prossima stanza prendete i cinque oggetti dalle colonne lasciando per ultimo il medipack grande posto sulla colonna al centro, visto che dopo averlo preso verrete assaliti da un gran numero di scarabei. Correte fuori, calatevi nella botola che vi permetterà di evitare la ruota con le lame e risalite in superficie. Ora dovrete ripetere l'operazione compiuta con le tre corde, saltare dall'ultima verso la nicchia di sinistra e risalire fin dove avete preso la fiaccola spenta. Qui andate a destra, saltate il baratro e girate a sinistra imboccando il corridoio. Quasi alla sua fine vedrete un'apertura sul soffitto, saltate per appendervi e quindi tirate la leva che trovate alle vostre spalle. Questa farà rialzare una grata nella sala che vi permetterà di uscire e completare il livello procedendo per l'unica via disponibile.

La Vittoria

Quando avrete vinto si alzeranno delle gabbie marroni in alcuni punti della scacchiera. Scendete di sotto e risalite da una delle due nicchie laterali usando le scale per ritrovarvi sopra la scacchiera. Da qui saltate di gabbia in gabbia fino ad arrivare dall'altro lato della stanza. (foto 58) Procedete scendendo da una delle due aperture ai lati e seguite la via principale fino a quando non scenderete per una scalinata con delle fiaccole e colonne nel mezzo. Qui distruggete il vaso per prendere le munizioni e poi arrivati alla cappella piena di geroglifici girate a sinistra e

58

calatevi dal buco. Procedete e fate attenzione agli scarabei che vi attaccheranno cadendo dal soffitto. Arrivate alla fine della via e salite sulla pertica, poi scendete e distruggete i due vasi che trovate. Nella prossima stanza troverete tre fasci luminosi che si concentrano su un prisma posto sopra un sarcofago con due cani immobili. (foto 59) Avanzate fino alla fine

59

della stanza e girate a sinistra per trovarvi di fronte a un'altra pertica. Salite fino al secondo piano per entrare in una stanza con tre pezzi da scacchi colorati (verde chiaro, verde scuro e rosso) e altri tre raggi luminosi che piovono dal soffitto

60

cadendo su altrettante piastrelle colorate. Tutto ciò che dovete fare è abbinare le pedine con le relative piastrelle facendo così partire una breve animazione che mostrerà lo sblocco a turno dei tre fasci luminosi nella stanza con il sarcofago. (foto 60) Una volta portato a termine questo enigma ritornate indietro, eliminate i due cani che si sono risvegliati e entrate

61

nel cunicolo sotto il sarcofago per terminare il livello e dare inizio ad una sequenza animata. (foto 61)

Livello 14: Il Guardiano di Semerkhet - Segreti: 3

Scendete nel buco vicino alla tomba e dopo la piccola pendenza avanzate lungo il corridoio superando la serie di due lame circolari. Scendete per il pendio e vi ritroverete in una vasta sala con un modellino di una città nel mezzo. Qui salite per l'apertura posta sulla parete di sinistra e appena entrati accovacciatevi per passare nella nicchia a destra. Arriverete in una stanza con un meccanismo circolare (foto 62) e una serie di piattaforme che proseguono verso sinistra fino a giungere ad una porta in fondo da aprire. Sotto le piattaforme ci sono delle lame che scattano al passaggio di Lara, quindi non avete certo molto tempo da perderci sopra mentre le percorrete. Azionate l'ingranaggio aprendo il portone al massimo (tenete premuto il tasto azione fino a quando non è aperto tutto), poi iniziate a correre a perdifiato sopra le piattaforme così da raggiungere l'apertura a tempo e abbassatevi per entrarci fermandovi subito dopo. Procedete sempre di corsa verso la sala a sinistra e ponetevi dietro il piedistallo (dando praticamente le spalle alla fiamma) e prendete il **"Vraeus d'Oro"**. Ora scendete al piano terra, evitate le buche che contengono delle lame e ritornate nei pressi del pilone, dove dietro di esso troverete un loculo che vi permetterà di tornare nella sala del modellino. Inserite il manufatto appena preso nel triangolo dorato posto di fronte al modellino e dopo la sequenza animata prendete la **"Chiave del Guardiano"** dalla piramidina apertasi. Inserite tale chiave nella fessura sulla parete di destra e questa aprirà un botola. Entrateci e in fondo alla discesa vi ritroverete in un lungo corridoio che potete percorrere andando a destra o a sinistra. Se volete prendere il **1° segreto** del quadro andate a sinistra esaminando la parete di sinistra in alto così da individuare una nicchia che nasconde munizioni e medipack. (foto 63) Per raggiungerla dovete andare a destra e giunti alla svolta con un altro corridoio che va verso sinistra, aggrapparvi al soffitto sulla struttura gialla e percorretela fino ad arrivare nei pressi della nicchia. Qui lasciate il tasto azione, ripremetelo velocemente e poi issatevi accovacciandovi così da entrarci. Ora tornate di sotto, avvicinatevi alla leva e quando si aprirà la porta di scatto preparatevi ad evitare il toro che fa da Guardiano. Prima di iniziare a scappare correndo nella stanza da cui è giunto tirate la leva, quindi fugate e nella nuova stanza procedete lungo il corridoio. Eliminate i due pipistrelli e quindi entrate nella sala sulla destra dove troverete un medipack per terra, due candelabri spenti appesi al muro e un buco nel muro nel quale cercare per prendere una fiaccola. Fatto ciò tornate indietro fino alla torcia appesa al muro vicino all'uscita di quest'area (da dove è uscito il toro) e accendete la fiaccola, quindi correte nuovamente nella sala e accendete i due candelabri che faranno aprire una porta che conduce ad altri oggetti (**2° segreto**). La stanza è però piena di insidie. Sulla colonna di destra potrete prendere dei razzi segnalatori, ma appena gli avete ottenuti fate un salto all'indietro per evitare le lame. La colonna di sinistra ha delle munizioni rosse, avvicinatevi da dietro e poi fate un salto laterale. Quella centrale vi dà un medipack grande, che prenderete anche qui ponendovi dietro l'oggetto e facendo poi un salto laterale. Uscite da qui e ora correte fino al cancello all'estrema destra della stanza, quello chiuso quando siete arrivati nel corridoio con il bivio, dirigendovi quindi verso la nicchia in cui avete preso il **1° segreto**. Arrivati di fronte a cancello giratevi, aspettate che arrivi il toro e poi saltate di lato per evitarlo e permettere al bestione di sfondare la porta liberandovi la strada. Correte giù per la discesa e nella nuova sala troverete tre colonne con delle placche marrone chiaro simili a bottoni recanti l'effigie di un occhi egizio che dovrete far attivare dal toro facendolo sbattere contro durante la carica. (foto 64) In caso di corretta esecuzione la placca si creperà e quando tutte e tre saranno rotte si apriranno due aperture dietro la colonna centrale. Entrate in quella di destra, scalate la parete e arrivati sulla

62

63

balaustra andate a sinistra salendo dai gradini per prendere munizioni rosse, medipack e caricatori Uzi dalla stanza, facendo attenzione alla trappola che cadrà dal soffitto. Tornate indietro e proseguite a sinistra fino a quando non arriverete ad un tratto della balaustra che percorre il perimetro della sala con un muretto basso di pietra sulla destra. (foto 65) Fermatevi, guardate in alto e avrete

scoperto il **3° segreto**. Salite, fate attenzione alla palla con le lame che cadrà dal soffitto e quindi scegliete uno dei tre oggetti che trovate poiché una volta preso il primo gli altri due si inceneriranno. (foto 66) Ora non vi rimane altro da fare se non

scendere al piano terra e imboccare il corridoio di sinistra dietro la colonna centrale, salite per la parete e avrete concluso il livello. (foto 67)

Livello 15: Ferrovia Abbandonata - Segreti: 3

Vi ritroverete su un treno diretto ad Alessandria. Iniziate tirando la leva che aprirà la porta del vagone, saltate in diagonale su prossimo convoglio ed entrate nella porta. Il primo scompartimento contiene un medipack nascosto nella cassa, il secondo proiettili per il pompa mentre il terzo è vuoto. Arrivati alla fine del corridoio verrete assaliti da un ninja. Eliminatelo e saltate sul prossimo vagone. Avanzate e dopo la sequenza animata seccate gli altri nemici, quindi fate un salto aggrappandovi ai lati del prossimo convoglio e salite sul tetto. Procedete e verrete attaccati da altri due ninja che sbucheranno dalle botole presenti. Calatevi nella prima botola, prendete il medipack piccolo e risalite sul tetto del prossimo vagone. Scendendo sul prossimo telo verde/blu vedrete che non potrete scalarlo. Lasciatevi cadere da uno dei due lati, (foto 68) aggrappatevi al bordo e proseguite in avanti, poi dopo la sequenza con l'elicottero saltate aggrappandovi sul lato sinistro della carrozza e salite sul tetto per affrontare un nuovo ninja. A questo punto calatevi dal fondo del treno per raggiungere il **1° segreto**, uscite di nuovo sul tetto e aggrappatevi al lato destro (con Lara che guarda verso la testa del treno) e proseguite fino a trovare un'altra apertura laterale in cui prendere, tra le altre cose, **il piede di porco**. Utilizzate questo oggetto sull'ingranaggio senza leva e aprirete la porta, eliminate il ninja e poi saltate sul telo verde/blu. (foto 69) Da qui raggiungete il prossimo

vagone arrampicandovi per la scala a destra, scendete nella botola e dopo aver ucciso il nemico andate nel piccolo cunicolo buio fatto di casse e cliccate con il pulsante azione l'ultima in fondo a sinistra per rivelare il **2° segreto** e prendere così il lanciagranate. (foto 70) Tornate quindi sul tetto e procedete spediti verso la carrozza d'inizio, entrateci e utilizzate il piede di porco sulla cassa dietro la leva per rivelare il **3° segreto**. Ripetete l'operazione sull'ingranaggio senza leva e vedrete staccarsi il resto del treno. Avanzate verso la motrice e partirà la sequenza di fine livello.

a Moncalieri (TO)
Corso Roma, 69
TEL. 011.682.26.35
Fax 011.606.89.85

AMICI Del Gioco

Per rivenditori
telefona o richiedi
il nostro listino
via fax allo 011.606.89.85

Visita nella tua città i nostri POINT

SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.zza III Reggimento Alpini, 2/a

TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

CHIERI (TO)
Videotime
Via Carlo Alberto, 6

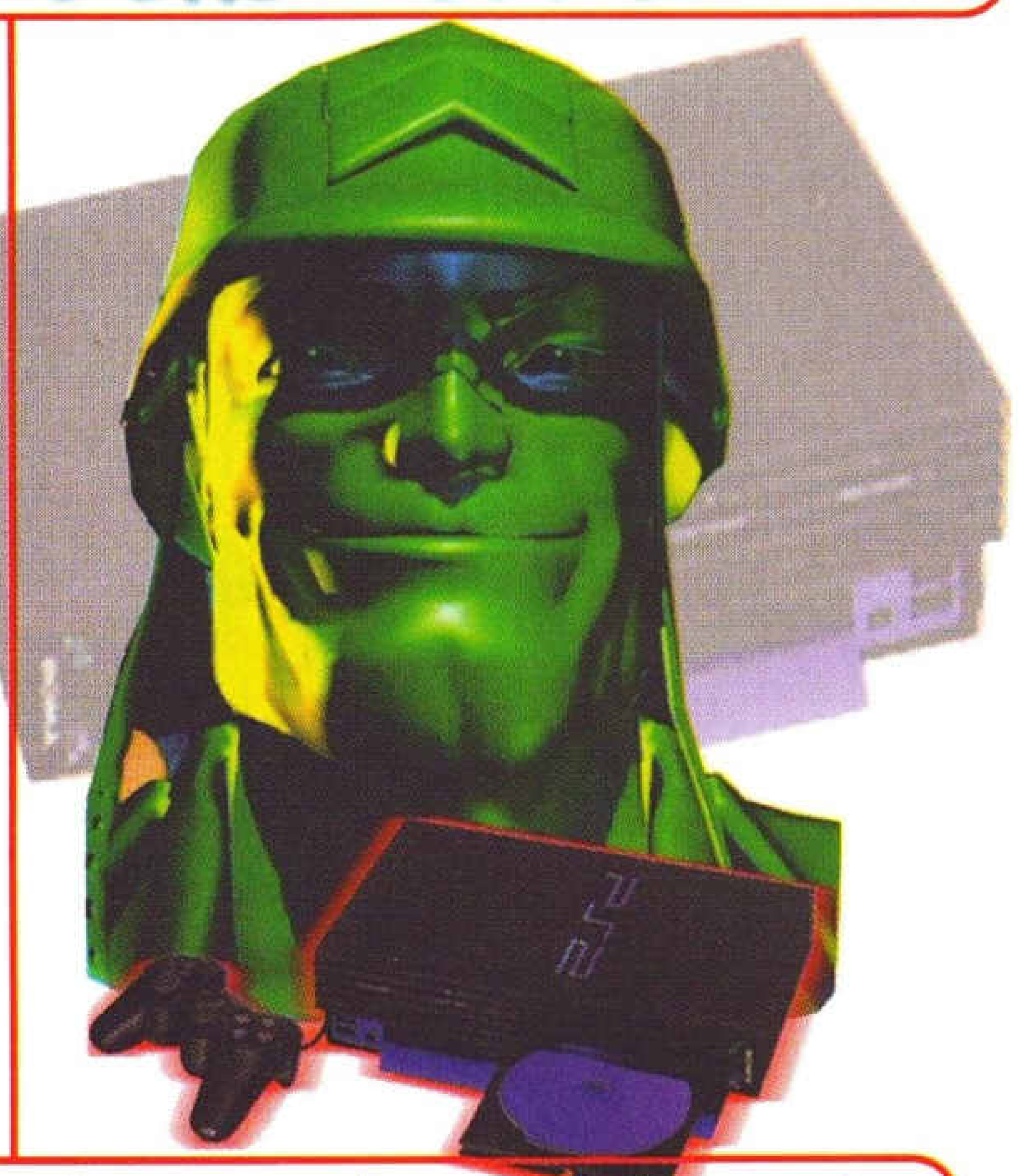
PALERMO
FUTURE GAME
FUTURE GAME • Via Vincenzo Errante, 18

MR. ALED
LA SPEZIA
C.so Nazionale, 274
SARZANA (SP)
Via XX Settembre, 53
CARRARA (MS)
Via Cavour, 17

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PlayStation
ISS pro evolution
Colin Mc Rae 2
SEGA G.T.
Le novità per tutte le console
Toy Story 2
PlayStation
Resident Evil 2
Game Boy Color
PC CD-ROM
DVD VIDEO

Non diventare verde dalla rabbia



Potrai averla anche tu

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

IL PASSATEMPO

PlayStation
NINTENDO64
Dreamcast

Vasto assortimento videogames JAP - USA per PSX DC
CHIP MODIFICA DREAMCAST

DISPONIBILE
POCKET STATION VERSIONE UK

DC VIRTUAL STRIKER
DC CODE VERONICA
DC CRAZY TAXI
DC LEGACY OF KAIN USA
DC EVOLUTION USA

NOVITA' GIOCHI PSX
PARASITE EVE 2
VAMPIRE
TOMBI 2
GUN SURVIVOR
SPEC OPS

E TANTE ALTRE NOVITA'

vendita all' ingrosso per corrispondenza
in tutta italia consegna in 48 ore

ROMA - VIA ALESSANDRO CRUTO, 22-24 - Tel. 065578688 - Fax 065573108

TUTTI I MARCHI E LOGOTIPI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

SecondaMania

Vi ricordo, come sempre, l'indirizzo a cui spedire i vostri annunci di compro/vendo/scambio, ovvero: Xenia Edizioni - Console Mania - Rubrica SecondaMania - Casella Postale 853 - 20101 Milano. In alternativa è possibile spedire una e-mail a konrad@xenia.it inserendo nel subject "secondamania".

Vendo Super Famicom originale giapponese e i seguenti giochi per Super Famicom/SNES: Super Aleste (JAP), Yoshi's Island (JAP), International Superstar Soccer (PAL), Nba Jam Tournament Edition (JAP), Super Street Fighter II (JAP), Cool Spot (PAL), Super Mario Kart (JAP), Super Empire Strikes Back (JAP), Actriser (JAP), Super Ghouls and Ghosts (JAP), Street Fighter II Turbo (JAP), Alien 3 (JAP), Super Star Wars (JAP), Parodius (JAP), Street Fighter II (JAP), Super Mario World (JAP), NHL Hockey '93 (USA), Contra III (USA), Rock'n Roll Racing (USA), Donkey Kong Country (USA), Mortal Kombat II (PAL), Zelda (PAL), F-Zero (USA), Super Tennis (USA). Telefonare allo 081/2478351 o allo 0347/8612474 e chiedere di Alessandro.

Vendo e scambio, per Nintendo 64, i seguenti giochi: Mortal Kombat 4, Star Wars: Racers, Rainbow Six, Duke Nukem: Zero Hour, Mission Impossible (PAL), NBA Jam '99, ISS '98. Cerco in particolare: Perfect Striker 2, Hybrid Heaven, Win Back, Gauntlet Legends, Top Gear Rally 2. Per informazioni rivolgersi allo 0961/753401 o allo 0349/2822707 e chiedere di Saverio.

Vendo Nintendo 64 completo di imballi originali e i seguenti titoli (in versione PAL): The Legend of Zelda, F-Zero. Il tutto a L. 200000 trattabili. Vendo anche separatamente. Telefonare ore serali allo 0442/23217 e chiedere di Enrico. Annuncio valido solo per la provincia di Verona.

Vendo/Compro/Scambio giochi SNK Neo Geo su cartucce, CD, Pocket e MVS. Compro inoltre vecchie riviste Neo Geo Freak. Inviate la vostra lista alla seguente e-mail: snkfunclub@iname.com.

Vendo Nintendo 64 giapponese con 3 joypad, 2 memory card, adattatore universale, ISS Pro '98 (PAL) e Perfect Striker (JAP, praticamente in regalo), il tutto a sole L. 100.000 non trattabili, oppure scambio con 2 giochi per Dreamcast (belli). Vendo inoltre Virtua Striker 2 (JAP) per Dreamcast a L. 50.000. Annuncio valido per Milano e provincia; telefonare allo 02/5273926 e chiedere di Massimo Bertuccio, o scrivere una e-mail all'indirizzo maxbertuccio@tiscalinet.it.

Cerco Crossed Sword per Neo Geo cartucce, solo se completo di manuale e a modico prezzo, possibilità di scambio con Ninja Kombat. Telefonare ore ufficio allo 0368/3019358.

Cerco giochi per PlayStation (USA/JAP) e per Dreamcast (in qualsiasi versione), acquisto anche in blocco. Chi è interessato può telefonare (o mandare un messaggio SMS) al numero 0339/7234396 e chiedere di Cristian.

Vendo Sega Saturn con i seguenti titoli: Virtua Fighter 2, Sega Rally, Virtua Cop, Virtua Cop 2, Drift King '97, Street Fighter Alpha 2, Virtual-on, Quake, Duke Nukem 3D, Guardian Heores, Daytona USA. Il tutto a L. 245.000 trattabili. Regalo adattatore universale. Vendo anche solo i giochi ma esclusivamente in blocco a L. 160.000 trattabili. Spese di spedizione a carico dell'acquirente. Cerco inoltre per Nintendo 64 i giochi Killer Instinct Gold e Mortal Kombat 4 ad un massimo di L. 40.000 l'uno (solo PAL). Acquisto al massimo anche adattatore universale a L. 15.000. Telefonare allo 0328/2255586 o allo 0734/711155 e chiedere di Edoardo.

Vendo per Sega Dreamcast giapponese i seguenti titoli a L. 70.000 l'uno: Sega Rally 2, The House of The Dead 2, Zombie Revenge, Bio Hazard 2 Valve Plus, Power Stone, Frame Gride. I prezzi non sono trattabili, garantisco massima serietà. Pagamento in contrassegno più spese di spedizione postale a carico del destinatario. Annuncio valido solo per le Marche. Per informazioni telefonare allo 0347/5172470 e chiedere di Massimo.

Cerco giochi per Nintendo 64 (PAL), in particolare: Banjo Kazooie, Castelvania, Goldeneye, Mission Impossible, Mystical Ninja 2 Starring Goemon, Ogre Battle 64, Space Station: Silicon Valley, Gauntlet Legends, Hybrid Heaven, Jet Force Gemini, Donkey Kong. Telefonare allo 0333/2512000 o allo 015/981596 e chiedere di Daniele. L'annuncio è valido solo per le zone di Milano e Biella. Garantisco massima serietà.

Vendo Nintendo 64 universale, 2 joypad, memory card, 5 giochi (USA) a L. 250.000. Vendo inoltre Neo Geo, joypad e il titolo Super Sidekicks 2 a L. 300.000. Vendo anche per Dreamcast i titoli King of Fighter '99 (JAP) e Marvel VS. Capcom (JAP) a L. 50.000 l'uno. Telefonare, ore pasti, allo 0461/9444419 e chiedere di Francesco.

Vendo/compro/scambio giochi per Master System, Nintendo 64, Dreamcast. Massima serietà, annuncio valido per tutta l'Italia. Telefonare allo 0578/738759 e chiedere di Andrea.

Il Dave.

IL PRIMO IN ITALIA SPECIALIZZATO ESCLUSIVAMENTE NELLA VENDITA PER CORRISPONDENZA!
ODISSEA 2000
PERMUTIAMO I TUOI GIOCHI ANCHE PER ACQUISTI SU TELEFONIA CELLULARE.
Dreamcast
PlayStation
NINTENDO 64
PERSONALIZZIAMO MAGLIETTE CON I TUOI PERSONAGGI PREFERITI, GADJET E PUPAZZERIA ORIGINALI GIAPPONESI
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
Competenza - Max Serietà
Velocità - Convenienza.
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
ECCO IL NOSTRO SITO!
www.geocities.com/tokyo/club/7846
Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net
Grafica: Impellizzeri@usa.net
I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO DEI VIDEOGIOCHI
Lollipop
ANNOUNCING
DREAMCAST ULTIME NOVITÁ
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Noleggio e vendita videogiochi e accessori
Via della Resistenza, 19/A - Loc. Ca' Di sola
Castelvetro di Modena - Tel./Fax 059/702235
GIOCHI PLAYSTATION E SATURN DA LIRE 30.000
CONSOLLE E GIOCHI USATI A PREZZI IMBATTIBILI
EXTRA!!
PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO
(Anche il tuo vecchio 8 Bit)
Vasto assortimento Titoli:
NINTENDO 8 BIT - SUPERNINTENDO-GAME BOY
MASTER SYSTEM-MEGA DRIVE-MEGA CD-32 X-GAME GEAR
NINTENDO 64-PLAYSTATION-SATURN-NEO GEO-3DO

Posta e risposta

Posta e risposta

Simpatici roditori (ho intenzione di chiamare d'ora in poi così i frequentatori di questa rubrica), voi lo avete visto Matrix? Dopo più di un anno che ne sentivo incessantemente parlare (a volte con tono fortemente entusiastici, altre volte negativi), mi sono deciso ad acquistare il titolo in questione in videocassetta... Sì, lo so che in italia non l'hanno ancora commercializzato su VHS (mi pare che sia disponibile il DVD però...), ma io ho approfittato di un mio viaggio a Londra per farlo mio in lingua originale... A questo punto voi potreste chiedervi che cosa vi possa interessare tutto ciò... Bah, forse nulla. In ogni caso, da allora, me lo sono guardato per lo meno sei o sette volte, e questo nell'arco di una ventina di giorni... Visto che lo ho trovato davvero bellissimo vorrei sapere che cosa ne pensate voi, ma soprattutto: perché quella cavolo di matrice ha i caratteri in un alfabeto incomprensibile? E secondo voi è possibile condensare una simulazione di vita come quella in tre monitor che "sputano" caratteri incomprensibili a caso? Ai posteri l'ardua sentenza!

PS: e va bene, lo ammetto: il film mi piace solo perché si vede una tipa con un simpatico leprotto bianco tatuato sulla spalla! Ma come sono vanesio!

RIVALUTIAMO FF VIII

Ciao Dave, come stai? Io fino a qualche ora fa bene, ma ora sono a dir poco deluso e addolorato. Mi sembra già di vedere un punto interrogativo sopra la tua testa... mi spiegherò meglio. Devi sapere che oggi mi andava di leggere la posta mensile di Console Mania (a proposito, molto... ehm, alternativo il nuovo nome della posta), sai, per rilassarmi un po', o magari per farmi due risate con qualche missiva di Bad Cat. Apro la rivista alla pagina 127 e... ohibò, una lettera sugli RPG. All'inizio ho pensato che qualcuno avesse voluto riallacciarsi al mio discorso (CM 89, GDR e pirateria), perciò, con un certo interesse e discreta impazienza, mi sono letto la missiva tutta d'un pezzo. Non lo avessi mai fatto: sono rimasto letteralmente esterrefatto. Insomma, per tagliare corto mi riferisco alla vergognosa lettera di Davide Stoccoro, il quale, per chi si fosse messo in contatto soltanto adesso, ha calpestato con cattiveria Final Fantasy 8 e implicitamente anche il suo predecessore, non solo negandogli la nomea di capolavoro, ma addirittura ritenendolo uno dei titoli più scarsi degli ultimi anni, inferiore a giochi del livello di Speed Devil e Trick Style. Ti dirò che inizialmente ero incredulo circa la serietà della missiva in questione, ragion per cui l'ho riletta una serie di volte cercando di scorgere in essa un tono ironico. Sai, lo scherzo di qualche buontempone. Sono infine giunto a due conclusioni: 1) la lettera è seria e 2) il giovanotto non è un pazzo dei videogiochi, è un pazzo e basta, altro che bizzarro come l'ha definito il buon MA. Allora, caro il mio mito, premetto che, nonostante ne sia veramente tentato, non ho la minima intenzione di insultarti senza spiegarne il motivo, per cui vorrei analizzare gradualmente il tuo affrettato giudizio. Dunque, inizi la missiva vantandoti di avere un fardello di 18 anni di esperienza e di conoscere console di cui nemmeno lo stesso Dave è a conoscenza. Ciò va immediatamente a tuo discapito: infatti in quasi vent'anni di esperienza dovresti sapere che gli RPG, in quanto tali, sono effettivamente più lenti, quindi non è lecito fare della loro lentezza un difetto. E poi ti sembra normale quella tua affermazione? Cito: "ci sono i sottotitoli ma non è parlato, ma come si fa a dire che questo è un gran gioco?". Voglio dire, se asserisci una cosa del genere di fronte ad un pubblico che sia solo anche appena preparato sull'argomento vieni rinchiuso, questo è poco ma sicuro. Ti consiglio quindi di esprimerti in maniera differente la volta prossima. Inoltre hai parlato di grafica notandone (caspita, che senso di osservazione) la superiorità nei filmati rispetto a quella adottata nel gioco vero e proprio, e fin qui niente di strano, ma poi affermi con convinzione: "e poi non si gioca con quella grafica, quindi tutta roba di abbellimento e basta", riferendoti ai filmati. Ma perché, la grafica di gioco non è a scopo decorativo? Ma passiamo oltre: dici di esserti ammorbato dal sentire un'ora di spiegazioni, a tua detta inutili. Secondo te la gente come dovrebbe capire la struttura di gioco? Mi sembra sensato, in un titolo di novanta ore effettive di gioco, e sottolineo effettive, dedicare la prima quasi esclusivamente alla comprensione dei comandi base. Ma non è finita, cari telespettatori, addirittura l'erreppiggi in questione, secondo lui, avrebbe scarsa giocabilità e sonoro; bah, per quanto riguarda la colonna sonora , ritengo Uematsu un compositore di grande talento, capace di trovare una musica relativa a ogni occasione, ma chissà, forse avresti preferito una massiccia dose di Heavy Metal come sfondo sonoro del Garden; certo, non sarebbe stato molto azzeccato ma almeno saresti rimasto sveglio, che dici? Passiamo ora ad un discorso notevolmente più serio, quello sulla giocabilità; non ti accorgi di quanto sei ridicolo? E' OVVIO che in un RPG essa sia data principalmente dalla sua struttura di gioco, la stessa struttura che hai freneticamente violato cercando la tua tanto agognata adrenalina. Sarà forse per questo che sono incluse all'inizio del gioco le "noiose ed inutili" spiegazioni? Inoltre vedo che ti sfugge il concetto di giocabilità, per te legato esclusivamente all'utilizzo dei tasti; hai detto: "... ci ho giocato più di un'ora premendo semplicemente croce e qualche volta le direzioni e il cerchio, ovvero due tasti in due ore". Guarda però che i tasti del controller sono otto più la croce direzionale, vorresti forse dire che un titolo di massima giocabilità dovrebbe richiedere l'utilizzo di tutti i tasti (ci credo che adori Tekken) (bah, mica tanto... mica si utilizzano tutti i tasti! NdD)? E' naturale che un GdR richieda quasi solo i tasti azione e menu. Tanto per dirne una il sistema Junction e il sottogioco Triple Triad (le carte), sono di quanto più giocabile mi sia capitato nei miei - e qui mi perdonerai, sempai - modesti dieci anni di esperienza. Infine arriviamo al concetto capolavoro/adrenalina. Secondo la tua opinione tutto ciò che crea un'emozione forte è un capolavoro; bah, direi che qualsiasi gioco di calcio o di lotta crei tensione, anzi, allargando il cerchio direi che ogni SFIDA crei suspance. Mi è capitato sfidando dei miei amici a picchiaduro meno famosi come Rival School, Thrill Kill, Evil Zone, DeStrega, Darkstalkers, The King of Fighters, di provare la stessa emozione di cui tu vai tanto fiero; l'adrenalina di cui parli è legata non al titolo di per sé, bensì al gusto del confronto, della cupidigia di vittoria, l'ansia di poter vincere per poter poi sbeffeggiare il malcapitato. Sono tutte emozioni uniche, sono d'accordo, ma non sono affatto legate al concetto di capolavoro. Quelli che tu hai definito tali sono solamente bellissimi titoli; come fai a considerare capolavoro un gioco della durata di due ore e mezza, come RE 2, o anche di sei ore, come MGS? Un capolavoro deve essere massiccio, complicato, lungo ma al tempo stesso coinvolgente. Di conseguenza reputo che gli RPG abbiano molte più probabilità in confronto degli altri titoli, generalmente parlando. Ora ti spiegherò lo spirito di un gioco di ruolo, visto che mi pare non che tu non l'abbia affatto chiaro, o comunque non vuoi averlo chiaro per una tua scelta. Nei GdR si piantano le proprie radici, esse hanno bisogno di tempo per germogliare, per dare frutti. In FF VIII, io non comando Squall, SONO Squall. L'esperienza che lui assume battendo mostri è anche la MIA esperienza nell'ambito del titolo. E' questo il significato, la morale dei buoni RPG, la maturazione della propria persona mediante quella del protagonista; all'inizio sei solo un ragazzino con notevoli capacità combattive, alla fine sei imbattibile, capace di tutto e pronto al peggio. Ed allora, quando vedi crollare un nemico, prima apparentemente imbattibile, sotto i colpi che TU hai reso possibili e grazie ad armi e magie ottenute sudando, ALLORA salta fuori la vera adrenalina, molto più intensa di quella da te citata. Ma probabilmente non comprendi quello che sto dicendo, perché sei ancora intento a cercare quel 3-2 a ISS Pro o a dare il colpo decisivo a Soul Calibur. Caro mito, il mercato è pieno di titoli stupendi, ma i capolavori PlayStation (IL) (bravo, NdD) sono attualmente soltanto due: devo proprio citarli? Goditi i tuoi capolavori, io farò lo stesso con i miei, ma non fare della tua opinione una legge. A causa tua e di quelli come te potresti privare delle persone di vere opere d'arte. Ricorda, sei tu che ti devi adattare ai videogames, non viceversa. La Squaresoft non potrebbe fare di meglio, ne sono convinto e, al contrario di quello che pensi tu, non ha nulla da riparare. Saluti.

The Round Island Keeper (D.C.).

PS: Un saluto al mitico MA. Le ore che ti servono per finire FF8 non sono quaranta, ma più del doppio. Nonostante ciò trovale e giocalo, te lo dice uno che considera ancora FF7 migliore del suo successore e dell'intero mercato "adrenalinico". (hihi, questa la dovevo dire). The Round Island Keeper (D.C.)

Prima di rispondere una doverosa premessa: quel "DC" tra parentesi nella firma della missiva non sta per "Davide Corrado"... (in passato sono stato costretto ad auto-produrre una missiva e

firmarla DC). Ora passiamo alla risposta: mi trovo d'accordo con te per quasi tutta la durata della tua lettera... Dico questo perché alla fine, anche se in modo decisamente più delicato, cadi nello stesso errore di Davide: mi riferisco alla frase "... Di conseguenza reputo che gli RPG abbiano molte più probabilità in confronto degli altri titoli...", asserzione non necessariamente veritiera. Ho avuto modo di riflettere sulla definizione di capolavoro: in effetti non esiste un metro di misura standard per stabilire se un titolo sia o non sia un capolavoro; Davide, per esempio, cerca la presenza di sensazioni forti... Non è comunque detto che ogni bel prodotto generi adrenalina... Quindi, almeno a mio avviso, una valutazione che tiene conto solo di questo fattore è incompleta. Allo stesso modo, penso sia sbagliato giudicare solo in base al numero di ore necessarie a terminare un dato prodotto. Scervellandomi all'inverosimile, sono comunque riuscito ad identificare un fattore positivo che è presente in ogni genere di gioco: la voglia di giocarlo! Come faccio a dire se un titolo mi piace? Semplice: se mi viene continuamente voglia di giocare al prodotto X, tanto da magari tralasciare o rimandare altri miei impegni, beh, allora il prodotto X è, almeno per me, un capolavoro (o per lo minimo un ottimo prodotto), indipendentemente dalla longevità, dalla grafica, dal sonoro o dal genere. Voi cosa ne pensate?

IL RITORNO DI FRA' TASTIERA

Carissimo Dave, ormai BovaSolitario, sono Fra' Tastiera: ritorno dopo due anni dalla mia prima lettera, che segnò la mia apparizione nel mondo epistolare di CM (!! NdD). Desidero iniziare questa missiva con un saluto a Paolone, che insieme a te ha gestito la posta in modo veramente egregio. Voi Bovas mi avete fatto amare l'angolo della posta, che non leggevo nelle altre testate, facendomi crescere come lettore. Questa lettera presenta due argomenti: innanzitutto darò la soluzione del mio indovinello: dopo due anni nessuno l'ha risolto. Scusandomi per l'eccessiva difficoltà, ecco la spiegazione, verso per verso. Per rinfrescarvi la memoria, rieccovelo qui sotto.

Ci sono due re, e questo lo so
divisi da un braccio, ma questo è un boh
il primo leggenda è sempre stato
il secondo leggenda lo è diventato
uno di loro fu tradito sol nel canto
l'altro invece da quei a cui diede il brando
nel 2000 il ritorno del primo è ancor preteso
nel 1000 quello del secondo fu sperato e atteso
chi dunque dovè cavare il comando da qualcosa
e chi invece la sua arma avea per nome Gioiosa?
Infine io chiedo, se nessuno è un bue a chi mi riferisco, chi sono questi due?

I due re divisi da un braccio sono Carlomagno e re Artù, e il braccio è la Manica che viene detto in due modi: infatti per gli inglesi è Il Canale. Artù compare prevalentemente nella leggenda mentre Carlomagno nel Medioevo viene definito il difensore della cristianità; Carlomagno viene tradito da Gano nel poema medievale "La Canzone di Orlando", Artù da Lancillotto, nominato suo paladino. Re Artù si attende ancora che torni ad Avalon, mentre in una leggenda medievale dell'anno Mille si attendeva "Carolus Redivivus", ovvero Carlomagno che torna in vita per mettersi alla testa dei crociati. Il comando da qualcosa è la spada che estrasse Artù dalla roccia (e non è Excalibur), mentre Gioiosa è il nome della spada di Carlomagno. Gli ultimi due versi sono per concludere. Ora avete il diritto di dirmi quello che volete. (!! NdD)
Come secondo argomento ho scelto di aggiungere delle considerazioni riguardo agli editoriali del n° 87 di CM, del n° 16 di PC Force e della notizia di quel tipo che dopo cinque notti di gioco ha creduto di essere Ken (a proposito, vi ricordate di quello che nel n° 14 di CM diceva di sentirsi Sonic?): sembra di essere tornati ai tempi in cui i videogiochi venivano accusati di causare l'epilessia. Chi come me fa ormai parte della vecchia guardia di CM, ricorderà la lettera nel n° 17 di Gianluca Betti, la prima spedita su dischetto. Ai tempi si scagliava contro lo psicologo Alleori che accusava il divertimento videoludico di isolamento. Nella sua lunga e interessante lettera, Gianluca stilava una lista dei suoi interessi: giochi di ruolo, manga e horror, ribattendo punto per punto alle accuse del dottore. Prima dei PS di rito diceva: "Alla fine vinceremo noi!". Dopo anni siamo daccapo: ma, d'altra parte, se alcuni giochi sono violenti, altri sono passibili di vilipendio alla religione. Come Bubble Bobble e Final Fantasy VII. Stupiti, vero? Ora vi spiego: qual è il bonus in Bubble Bobble che permette ai draghetti di sputare palle di fuoco al posto delle bolle? Una croce. "Vabbé, direte voi ", e FFVII che cosa c'entra? Il nome di un personaggio, Sephiroth: questo è un termine della religione ebraica, che definisce i dieci numeri con i quali Dio ha creato il mondo e le cose astratte. Altro che sangue! Per non dire di Mario, che maltratta le tartarughe e calpesta i funghi (è una presa in giro, si intende)... A me personalmente Resident Evil non piace, non per via delle scene truculente, ma per il genere di gioco, che non mi ha mai ispirato: ammetto però che sia qualcosa di imponente. Il vero problema di questa intolleranza risiede nel fatto che i giochi sono sempre stati osteggiati fin dal Medioevo, in quanto considerati il simbolo della rilassatezza e del vizio. È celebre l'invettiva sulle carte da gioco di San Bernardino da Siena, oppure la censura fatta dalla Chiesa sugli scacchi che non ha impedito a un vescovo, Ruy Lopez de Segura, di scrivere nel `500 il primo trattato sul gioco. Pensate che per qualche tempo dai Tarocchi sparì la figura dell'Appeso, in quanto considerata troppo inquietante (e lasciano la Morte? Mah...). I giochi fanno diventare violenti non perché la violenza è in essi presente, ma perché instillata in essi da alcuni "appassionati". Non considerano più il gioco un passatempo, ma una ragione di vita: ogni letterato di scacchi può compilare una lista di campioni che sono andati fuori di matto prima delle grandi partite. Se uno è idiota può uccidere anche per una partita a Bridge; questo è accaduto quando il gioco muoveva i suoi primi passi, ma il suo inventore non è stato arrestato (dopo questo triste evento in una rivista specializzata apparve un articolo con il seguente titolo: "Cosa avrebbe dovuto giocare il tale per non venire ucciso"; davvero una gran prova di sensibilità). Il concetto degli intolleranti ludici poggia su questo: "Il gioco in ogni sua forma fa diventare violenti e alienati, a prescindere dal tempo che gli si dedica", ma quando gli si chiede di dimostrare questo teorema, la buttano sul fatalismo. Allora dovremmo tagliarci le mani, così non ci verrà mai in mente di travarci lo spirito organizzando un torneo di morra cinese... Come si può ovviare a questa ondata di buonismo censore? Un buon inizio sarebbe cacciare gli esaltati dalle associazioni e gilde varie, un'eccellente continuazione è dimostrare spirito critico, vale a dire, apprezzare il gioco anche per come è stato realizzato; lo sanno tutti (o dovrebbero saperlo) che una scena di sangue non fa un buon gioco. E una meritoria conclusione sarà che questi censori, senza più argomenti, spariranno. Sperando che questa mia `missiva ben articolata ti sia gradita anche stavolta, saluti a te e ai lettori di CM da Fra' Tastiera

Fra' Tastiera.

PS: non si potrebbe rimettere il colore giallo come sfondo della rubrica? In ossequio ai tempi antichi.
Certo che la tua missiva mi è gradita! Per quanto riguarda l'indovinello, ammetto di non averci mai dedicato il mio impegno... In ogni caso, ora che conosco la risposta, posso affermare con certezza che non sarei mai riuscito ad indovinare...
La seconda parte è altrettanto interessante: potevo benissimo immaginare che in passato i soliti "benpensanti" si fossero dedicati con altrettanto ardore ad altre forme di divertimento, ma davvero non ritenevo che ci si potesse accanire perfino nei confronti degli scacchi, un gioco geniale, ma che, ahimé, rappresenta l'astrazione di una guerra (molto meglio uccidere davvero, come è stato per esempio fatto nelle crociate)... Forse in passato le persone venivano traviate dal gioco in questione, tanto dall'arrivare ad uccidere i cavalli o abbattere le torri in quanto pezzi pericolosi. Per non parlare poi di chi giocava cinque giorni e poi si immedesimava nella parte del pedone, continuando per il resto della sua esistenza a consumare i pasti in diagonale. Certe cose, è inutile dirlo, dovrebbero davvero farci riflettere... Peccato, purtroppo, che a meditare saremmo comunque solamente noi.

DOMANDE DI INTERESSE PUBBLICO

Caro, dolce e simpatico leprotto, hai capito chi ti scrive? Penso proprio di no! Sono invisibile! (ma non dirlo a nessuno! ne va della tua vita!) Bah, tralasciando altre nefandezze simili, è il momento dei complimenti: Siete la rivista più completa divertente e intelligente del mondo console!!! Le vostre recensioni sono uniche, complete e sincere!!! Tutte le rubriche poi, sono un qualcosa d'entusiasmante, complimenti anche per "Testa a Testa", promette bene. OK, ora, dopo questa doverosa premessa, sotto con le domande:
1) meglio Final Fantasy 8 o Lunar Silver Star Story?
2) di corpo andate regolari?
3) cosa ne pensate delle altre riviste?
4) quali sono le vostre preferenze sessuali?
5) Qual è la vostra fede politica?
6) e calcistica?
Mi sono reso conto di essere un perfetto idiota, quindi vi lascio con una terribile minaccia: pubblicatemi, o la prossima volta vi scriverò una lettera ancora peggiore.

Mauro 85.

PS: Ah, dimenticavo, mi chiamo Mauro Bertuletti, ho 14 anni e vivo a Torino, frequento il liceo scientifico Copernico e sono comunista. Non passo la mia vita ai videogiochi (preferisco passar-

la con le tipe), ma sono ugualmente bravissimissimo.
PPS: che ne dite di un videogioco sul mitico Arthur Fonzarelli? Vi guardavate Happy Days?

Innanzitutto ti ringrazio per il "caro, dolce e simpatico leprotto", è la prima volta che qualcuno si riferisce a me in questo modo... Hmmm, come mi sento realizzato. Ok, adesso che mi sono caricato a livello egocentrico sono pronto a rispondere alle tue risposte.
1) Secondo il mio gusto personale è meglio il primo.
2) Ultimamente oserei dire in modo smodato.
3) Alcune le leggo con piacere, per altre preferisco calare un velo pietoso.
4) Non sono fatti tuoi! E le tue quali sono?
5) Non mi sembra la sede per affrontare un discorso politico, anzi, cercherò di mantenere questa rubrica epistolare nel modo più apolitico possibile.
6) Non ho mai tenuto una squadra calcistica in vita mia.
NB: a 13 anni adoravo Happy Days. Mi capita ancora di guardarlo, ma se lo faccio è solo per nostalgia.

INQUIETANTI INTERROGATIVI SUL FUTURO VIDEOLUDICO

Nessun rumore nel bosco sottostante, la luna è coperta da oscure nuvole di temporale; ho da poco incontrato un rumoroso gruppo di cavalieri in armatura di piastre che sono riuscito facilmente ad eludere gettandomi nell'ombra e arrampicandomi sulla parete della torre. Con passo felpato mi dirigo lungo i corridoi sulle mura verso la vicina porta in legno di quercia, ma ad un tratto ecco svolazzare con diverso baccano dei piccioni, spaventati da un pipistrello carnivoro. "maledetti piccioni", mormoro fra me, e immediatamente uso la mia arte segreta di scomparire nell'ombra, intuendo un prossimo pericolo. Detto fatto, ecco dopo una manciata di secondi spalancarsi la porta ed uscire un soldato del re in stato di allerta. Sfodero lentamente il mio pugnale con la lama trattata con una particolare pozione antiriflesso e mentre attendo che la guardia si avvicini, un inquietante quesito si affaccia nella mia mente contorta: dopo DreamCast e IL Playstation 2 ci saranno nuove console ancora più potenti oppure esse rappresenteranno l'ultima generazione? Infatti dopo aver provato diversi giochi per DC (come Soul Calibur) e visto alcune anteprime (il conto alla rovescia segna 2 mesi) per PSX 2 (vedi Tekken Tag) mi chiedo come quella grafica (il mio discorso si mantiene prettamente sul piano della grafica in quanto altre voci come longevità e giocabilità non dipendono necessariamente dalla potenza della console) possa essere ancora migliorata in maniera massiccia (come è avvenuto nel passaggio da 32 a 128 bit). Assisteremo forse ad una nuova rivoluzione grafica come dal 2D (sempre il mio preferito) al 3D? Ai posteri l'ardua sentenza, sarebbe la classica frase con cui liquidare questi interrogativi, tuttavia gradirei delle risposte, come per esempio se siete già a conoscenza di qualcosa. Propino questo argomento a tutti i lettori della posta affinché possa essere al centro di una qualche discussione. Ma ora basta, devo muovermi, c'è una importante missione che mi aspetta: semplicemente conquistare il mondo Bwahahahaha!

Mistero Nero.

Giacché la nuova tecnologia non è ancora divenuta di "massa", eviterei di tormentarmi al pensiero di quello che verrà dopo! Quanto segue è forse un discorso a carattere più generale, ma ciononostante è applicabile benissimo anche al mondo dei videogiochi: piuttosto che vivere in funzione di un ipotetico futuro, è sempre meglio dedicarsi al presente; prima di tutto il presente, in quanto presente, è l'unico momento che possiamo davvero vivere. In secondo luogo, anche il futuro, prima o poi, diverrà presente, ma se il nostro cruccio è quello che ci aspetta dopo, non ci interesserà più: ci sarà un nuovo futuro di cui preoccuparsi! Per la cronaca il mondo lo ho già conquistato io, solo che nessuno se ne è accorto!

QUELLI CHE...

Quelli che... il joypad lo chiamano joystick o, se va male, telecomando.
Quelli che... quando giocano a GT si attaccano la P dietro perché hanno il foglio rosa.
Quelli che... credono che il Nintendo 64 sia la nuova versione del Commodore 64.
Quelli che... credono che console si scriva con due "l".
Quelli che... sono convinti che in giro ci siano due giochi prodotti dalla Resident Evil.
Quelli che... hanno fatto di Carmageddon una filosofia di vita.
Quelli che... i CD li usano come sottobicchieri.
Quelli che... dopo la Playstation vogliono la Dreamcast e la Nintendo 64, e non capiscono cosa ci trovino i nostalgici ad amare ancora la Mega Drive e la Super Nintendo.
Quelli che... per nostalgia vogliono infilare la Voodoo 3 nel C64.
Quelli che... pensano che WCNet e Internet siano la stessa cosa.
Quelli che... credono che i CD masterizzati girino anche sul Master System.
Quelli che... giocando a calcio nella realtà credono che fra la sessione di allenamento e la partita vera ci sia una sessione di caricamento.
Quelli che... giocano a Winning Eleven 3 FV in modo talmente invasato che non si accorgono che la corrente è saltata da due giorni
Quelli che... i CD li puliscono con la carta vetrata o la smerigliatrice.
Quelli che... sono talmente fanatici di picchiaduro che hanno comprato tutte le console per poter giocare a tutti i giochi di quel genere, e quando hanno scoperto che si chiamano anche beat'em up hanno preso tutti i giochi con grafica in bitmap.
Quelli che... hanno fatto una full immersion a Tekken 3 e dopo un mese sono diventati campioni del mondo di karate.
Quelli che... la patente l'hanno presa giocando a Driver.
Quelli che... hanno ispirato la loro vita a Final Fantasy 7 e vogliono che i loro figli proseguano questa tradizione.
Quello che... ha scritto questa lettera.

Giulio "IgorPoda" Podavini
(e con questa sono 18)

PS: vorrei salutare i grandi Roby, Matteo, Alex, Paolo e Skream (se oggi vi leggo è colpa sua), e altre 15 persone che sarò costretto a salutare di persona. Sayonara.

Quello che... in estremo ritardo come al solito, si è simpaticamente e leprotticamente letto la tua missiva e l'ha pubblicata!

Il vostro Simpatico Leprotto Dave.

PERGIOCO®
I NEGOZI SPECIALIZZATI IN VIDEOGIOCHI
INGROSSO PER TUTTA ITALIA
Aperto a tutti i dettaglianti: tel. 02.29.52.42.56
www.pergiocopoint.com - www.pergioco.com
CASH&CARRY A MILANO
MILANO MM1 Lima Via GIULIANO B. n° 4
VENDITA TELEFONICA
Con Corriere a casa tua in tutta Italia
Tel. 02.29.52.42.56 - www.pergioco.com
100 % PlayStation
VIDEOGIOCHI
NINTENDO 64
DREAMCAST
GAMEBOY
PC GAMES
CD ROM & DVD
ACTION FIGURES
DVD FILM
CARD GAMES
PERGIOCO
NEGOZI
MILANO via SAN PROSPERO 1 02 / 86463414
MILANO via BORGOGNA 7 02 / 76006664
MILANO via ALDROVANDI 02 / 29524256
ROMA via degli SCIPIONI 109 06 / 39737172
BRESCIA via TRIESTE 4/A 030 / 44654
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20 0041 / 91 / 9213848
Point MONZA (MI) via CAIROLI 5 039 / 360149
Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D 0382 / 530719
Point FIRENZE via MASACCIO 195/A 055 / 5047123
Point VERONA via G. DELLA CASA 10 045 / 8014243
Point ROMA via M. SABINA 26/28 06 / 86211864

decine di preview, recensioni, novità per PC, Amiga, rubriche di ogni genere, hardware
più di 200 pagine
sempre allo stesso prezzo.
rispetto alla concorrenza...
...siamo davvero su un altro piano
THE GAMES machine
Ogni mese in edicola, come sempre da Xenia edizioni
D'Avino & Micheletti Smdgrafica@planet.it

Db-Line
www.dbline.it
N° 1 DI VENDITE
IN TRANSYLVANIA!
PER L'UOMO
Sniper
CHE NON DEVE PERDERE...MAI!!
Sniper
SELECT
ANALOG
START
ARACHNOFOLLIA!
LINEA ACCESSORI SNIPER:
ORIGINALITA' & QUALITA'!
Db-Line
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050 - FAX 0332/749090 -
INTERNET: www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

SABATINI
GROUP
STAND UP
BolognaFiere
31 MARZO 3 APRILE 3000
FUTURSHOW
PIÙ DI IERI
MENO DI DOMANI.
Bologna Città Europea della Cultura
D'Adda Lorenzini Vigorelli
FUTUR SHOW
CHI NON C'È, NON CI SARÀ.
www.futurshow.it